L'ATALANTE
REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS
N.16 JULIO-DICIEMBRE 2013 6 €

VEINTICUATRO VIÑETAS POR SEGUNDO

TRASVASES ENTRE CINE Y CÓMIC

L'ATALANTE
REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS

L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos es una revista semestral sin ánimo de lucro fundada en 2003, editada en Valencia (España) por la Asociación Cineforum L'Atalante con la colaboración de diversas instituciones, y distribuida en papel por España y Latinoamérica. Esta revista es un vehículo de expresión tanto de los profesionales como de los teóricos del medio y abarca, además de la praxis del cine, los más diversos temas comprendidos en el ámbito del audiovisual contemporáneo. El público al que va dirigida son aquellas personas cuyo trabajo, investigación o intereses estén vinculados al objeto de la revista.

Al menos el 80% de los documentos publicados son artículos originales. Para hacerse eco de las investigaciones llevadas a cabo en otras instituciones y países, el 50% de los trabajos provienen de autores externos a la entidad editora. Además de los controles internos, *L'Atalante* emplea evaluadores externos en su sistema de arbitraje de pares ciegos (*peer review*).

L'Atalante está indexada en distintos catálogos, directorios, sumarios y bases de datos de revistas de investigación y divulgación científica. A nivel internacional, figura en Arts and Humanities Citation Index® y en Current Arts and Humanities® de Thomson Reuters (Filadelfia, EEUU); en Latindex (Sistema Regional de Información en Línea para Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal); en SCOPUS de Elsevier (Ámsterdam, Países Bajos); y en Library of Congress (Washington, EEUU). En España consta en la base de datos del CSIC de Revistas de Ciencias Sociales y Humanas ISOC; en el portal bibliográfico de literatura científica hispana DIALNET; y en REBIUN (Red de Bibliotecas Universitarias). *L'Atalante* pertenece al grupo A (gA), formado por las revistas científicas internacionales de mayor nivel, según la Clasificación Integrada de Revistas Científicas (CIRC). ■

L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos *is a biannual, non-profit journal founded in 2003, published in Valencia (Spain) by the Asociación Cineforum L'Atalante with the collaboration of several institutions, and it is distributed in paper throughout Spain and Latin America. This journal comprehends the most diverse topics in the contemporaneous audiovisual field, acting as a vehicle of expression both for professionals and theoreticians. It is aimed at those whose work, research or interests are somehow related to the focus of the journal.*

At least 80% of the documents published in it are original articles. In order to spread researches carried out by other institutions and countries, 50% of the papers come from authors outside the publishing entity. Besides inside checks, L'Atalante *employs external assessors in its evaluation system of peer review.*

L'Atalante *is indexed in different catalogues, directories and databases. Internationally, it appears in the Thomson Reuters Arts and Humanities Citation Index® and in the Current Arts and Humanities® (Filadelfia, USA); in Latindex (Regional System of On-line Information for Scientific Journals of Latin America, the Caribbean, Spain and Portugal); in Elsevier's SCOPUS (Amsterdam, Netherlands); and in the Library of Congress (Washington, USA). In Spain it is listed in the CSIC database of Social Sciences and Humanities Journals ISOC; in the bibliographic website of Hispanic scientific literature DIALNET; and in REBIUN (Network of University Libraries).* L'Atalante *belongs to the group A (gA), formed by the scientific international journals of the greatest level, according to the* Clasificación Integrada de Revistas Científicas *[Integrated Classification of Scientific Journals] (CIRC, Spain).* ■

Imagen de portada

Portada de Carlos Planes Cortell.

Directora (Editor): Rebeca Romero Escrivá (Universitat de València).

Coordinadores del número (Executive Issue Editors): Diego Mollá Furió (Universitat de València) y Jordi Revert Gomis (Revista *Détour*).

Consejo asesor (Editorial Board): Nancy Berthier (Université Paris Sorbonne), Núria Bou (Universitat Pompeu Fabra), Quim Casas (Universitat Pompeu Fabra), Juan Miguel Company (Universitat de València), José Antonio Hurtado (IVAC-La Filmoteca), Jordana Mendelson (New York University), Áurea Ortiz (Universitat de València), Isabel Santaolalla (Roehampton University).

Consejo profesional (Professional Board): Albertina Carri (guionista y directora), L. M. Kit Carson (guionista y productor), Isaki Lacuesta (cineasta), Miguel Machalski (guionista y asesor de guiones).

Consejo de redacción (Executive Editorial Board): Paula de Felipe Martínez (Membrillo Proyectos Culturales), Marta Martín Núñez (Universitat Jaume I), Melania Sánchez Masià (CSIC-Universitat Autònoma de Barcelona), Álvaro Yebra García (Some Like It Short).

Secretaria de redacción (Executive Secretary): Violeta Martín Núñez (Projectem Comunicació).

Colaboradores (Contributors): Víctor Alarcón Olguín (Sociedad Mexicana de Estudios Electorales), Manuel Alcántara Sáez (Universidad de Salamanca), Manuel de la Fuente Soler (Universitat de València), Rubén García López (Universidad Carlos III), José Vicente García Santamaría (Universidad Carlos III), Iván Llamazares Valduvieco (Universidad de Salamanca), Germán Llorca Abad (Universitat de València), Ana Pellicer Vázquez (Tribuna Americana de Casa de América), Álvaro Pons (Universitat de València), Ignacio Palau (Universitat de València), Eugenia Rojo (Universitat de València), Antonio Sánchez-Escalonilla (Universidad Rey Juan Carlos), Enrique Sánchez Lubián (Revista *Archivo Secreto*).

Evaluadores externos (External reviewers): Robert Arnau Roselló (Universitat Jaume I), Ignacio Bergillos García (Centre d'Ensenyament Superior Alberta Giménez), José María Bernardo Paniagua (Universitat de València), Enrique Bordería Ortiz (Universitat de València), Antonia Cabanilles Sanchís (Universitat de València), Fernando Canet Centellas (Universitat Politècnica de València), Mª José Gámez Fuentes (Universitat Jaume I), Francisco Javier Gómez Tarín (Universitat Jaume I), Gerard Imbert (Universidad Carlos III), Margarita Ledo Andión (Universidade de Santiago de Compostela), José Martínez Sáez (Universidad Cardenal Herrera), José Vicente Ponce Ferrer (Universitat Politècnica de València), Antonia del Rey Reguillo (Universitat de València), Antoni Roig (Universitat Oberta de Catalunya), Agustín Rubio Alcover (Universitat Jaume I), Gemma San Cornelio (Universitat Oberta de Catalunya), Gabriel Sevilla (Instituto Europeo de la Universidad de Ginebra), Pedro Jesús Teruel (Universidad Cardenal Herrera), Imanol Zumalde Arregi (Euskal Herriko Unibertsitatea) y Santos Zunzunegui Díez (Euskal Herriko Unibertsitatea).

Equipo de apoyo técnico (Technical support): Daniel Pérez Pamies.

Agradecimientos (Special thanks): Óscar Aibar (dibujante, guionista y director de cine), Elena Abella (Sony Pictures Home Entertainment), Iván Bort Gual (Centre d'Ensenyament Superior Alberta Giménez), Colectivo audiovisual Los Hijos, Sandra Fernández (Disney), Paloma Joga (ECC Ediciones), Eliana Marideña (Editorial Juventud), Marina Mariño Barnechea (Paramount Home Entertainment), Iván Marco (Biplano), Mariuca Moala (Paramount Pictures), Jeannette Navarrete (Panini), Sylvie Poulain (Norma Editorial), Antonio Sánchez (Planeta DeAgostini), Savor Ediciones S.A., Twentieth Century Fox Home Entertainment España S.A. y Mario Vázquez (Tripictures).

Traductores (Translators): Marta Martín Núñez.

Diseño y maquetación (Original design and layout): Carlos Planes Cortell.

Impresión (Printing): Martín Impresores, s.l.

Edición (Publisher): Asociación Cinefórum L'Atalante (CIF: G-97998355) con la colaboración de la Universitat de València (Aula de Cinema, Servei d'Informació i Dinamització dels Estudiants [SeDI], Departament de Teoria dels Llenguatges i Ciències de la Comunicació), la Universitat Politècnica de València y la Universitat Jaume I de Castelló (Departament de Ciències de la Comunicació).

Lugar de edición (Place of publication): Valencia (España).

Distribución (Distribution company): Servei de Publicacions de la Universitat de València.

Dirección electrónica (E-mail): publicaciones@cineforumatalante.com

Página web y suscripciones (Website and subscriptions): http://www.cineforumatalante.com

ISSN: 1885-3730

Depósito Legal: V-5340-2003

Publicación semestral (biannual journal).

creative commons
SOME RIGHTS RESERVED

La revista *L'Atalante* no se hace responsable de las opiniones expuestas en sus artículos o entrevistas, ni del uso fraudulento de las imágenes que hagan los autores de los textos.

La propiedad intelectual de los textos y las imágenes corresponde a sus respectivos autores.

Los textos publicados en esta revista están, si no se indica lo contrario, protegidos por la Licencia de Reconocimiento-No Comercial-Sin Obras Derivadas 3.0 España de Creative Commons. Puede copiarlos, distribuirlos y comunicarlos públicamente siempre que cite su autor y el nombre de esta publicación, L'ATALANTE. REVISTA DE ESTUDIOS CINEMATOGRÁFICOS. No los utilice para fines comerciales y no haga con ellos obra derivada. Para ver una copia de esta licencia, visite http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es.

Un gesto de papel: viñetas que cobran vida

Diego Mollá y Jordi Revert

En los líquidos terrenos de la intermedialidad, la depuración de la forma en ocasiones lleva al espectador —que también es lector, oyente y contemplador—, a enfrentarse al juego de espejos en el que se traduce la reciprocidad de distintas expresiones artísticas. El cómic ha desarrollado, desde su infravalorada condición de noveno arte, unas dinámicas entre texto e imagen, entre géneros y públicos que bien pueden reconocerse en el cine. Al fin y al cabo, el cómic, en su prehistórica manifestación de las tiras de Rodolphe Topffer del siglo XIX, sería el gran precedente del cinematógrafo en su aunamiento del diálogo y la imagen dentro de una narrativa continuada. Casi siglo y medio después, en el prólogo de *Sucker Punch* (Zack Snyder, 2011), las imágenes se ralentizan hasta quedar prácticamente congeladas, hasta simular viñetas que se suceden sin que las transiciones, casi invisibles, desvelen el artificio digital a través del que fluyen. Pese a que la película de Snyder no adapta ningún cómic, esa estrategia de asimilación de su lenguaje habla de la concepción visual de un director que ya había demostrado sus filias por el formato en dos películas —estas sí, adaptaciones de dos obras capitales— como *300* (2006) y *Watchmen* (2009). Las siluetas en la noche de un grupo de policías llegando a la escena del crimen podría ser una viñeta más de *Torso*, la oscura novela gráfica de Brian Michael Bendis y Marc Andreyko; el encuadre estático que muestra un botón girando sobre el suelo concentra todo el poder simbólico y perturbador de los grandes maestros del cómic. Se trata de un gesto de papel en la revolución tecnológica, una conciliación de formas en la que confluyen dos artes siempre paralelos y a menudo secantes, que han dialogado incansablemente para dar como resultado productos culturales tan diversos como fascinantes.

Sin embargo, si bien los trasvases de uno a otro medio han sido constantes e incluso se han intensificado en los últimos años, dicha relación ha permanecido como un campo de estudio poco explorado, un punto de encuentro intermedial que apenas ha trascendido al ámbito de la teoría crítica. Con la intención de adentrarnos en ese prometedor y fértil diálogo, dedicamos nuestro cuaderno a las fructíferas relaciones entre cine y cómic, y lo hacemos a través de un amplio abanico de trasvases, que abarca desde las primeras adaptaciones del *pulp*, la *daily*, la *sunday* y el *comic book* a los seriales cinematográficos de las décadas de los treinta y los cuarenta a algunas de las sinergias adaptadoras más recientes, que toman como referentes los grandes títulos de la novela gráfica. Asimismo, abordamos en uno de los artículos el desarrollo del concepto de autoría a partir de los tempranos casos de Winsor McCay, George Herriman y E. C. Segar y del traslado de sus creaciones más célebres al cine, y estudiamos la evolución de dos personajes clave del cómic como el Capitán América y Tintín en sus trayectorias mutantes hacia la gran pantalla. Por último, establecemos una comparativa entre los modelos de adaptaciones consolidados por Francia y Estados Unidos a partir de sus respectivas tradiciones gráficas y, en nuestra sección *Diálogo*, hablamos con Óscar Aibar, quizá uno de los realizadores más conscientes y valedores de los intercambios entre un medio y otro.

Ya lejos de los flujos entre la viñeta y el fotograma, el habitual debate que proponemos en *(Des)encuentros* lanza en esta ocasión una reflexión sobre la idea de cine político, fundada en las inolvidables imágenes de *El tercer hombre*. Una discusión, a nuestro parecer, de lo más estimulante, en la que varios expertos de la ciencia política, también apasionados del cine, revisan y amplían las posibilidades discursivas del género desde la Viena cadavérica de la película de Carol Reed. Finalmente, en la miscelánea de *Puntos de fuga*, reunimos esta vez tres textos tan distintos como interesantes, en torno al proceso de digitalización de las salas de cine en España, sobre la vigencia del arquetipo doméstico del *New Deal* en el tratamiento de la crisis por parte del actual cine *indie* estadounidense, y a propósito de uno de los cortometrajes del colectivo Los Hijos.

Con este número, pues, renovamos nuestro compromiso no solo con el estudio de las relaciones entre el cine y otros medios, fundamentales para entender el audiovisual contemporáneo, sino también con ese diálogo que sostenemos con la Historia, siempre invisible y siempre presente. De esta manera, seguimos caminando con ella y escribimos entretanto nuestra historia propia, deseosos de forjar una identidad que hable por y desde la imagen, en todas direcciones. ■

CUADERNO

Flash Gordon Conquers the Universe
(Ford Beebe y Ray Taylor, 1940)

Veinticuatro viñetas por segundo

Trasvases entre cine y cómic

Diego Mollá

LAS ADAPTACIONES DEL *PULP*, LA *DAILY*, LA *SUNDAY* Y EL *COMIC BOOK* EN LOS SERIALES NORTEAMERICANOS DE LOS AÑOS TREINTA Y CUARENTA

La relación entre el *pulp*, la *daily*, la *sunday*, el *comic book* y los seriales cinematográficos es poco conocida entre el gran público, consumidor habitual de cualquiera de estos medios, y entre la propia crítica cinematográfica, que las interrelaciona de forma banal, anecdótica u oportunista cuando las *majors* estrenan superproducciones protagonizadas por personajes como Tarzan, The Shadow, Flash Gordon, Dick Tracy, Superman o Batman. Desde 1900 han sido adaptados a la prensa, la radio, la televisión y el cine, y los más célebres se han convertido en iconos fácilmente reconocibles para el consumidor de unos relatos económicamente asequibles que cuentan con un público amplio y diverso.

Originados en Estados Unidos durante los siglos XIX y XX, el *pulp*, la *daily*, la *sunday*, el *comic book* y el serial cinematográfico fueron objeto de una producción industrial cuyos parámetros se irían afianzando con el paso del tiempo. El *pulp* era una modalidad narrativa fundamentalmente verbal y especialmente vinculada a la industria mediática incorporado a los canales de distribución de la prensa. Sus relatos eran poco valorados por la crítica literaria. Su precio, diez centavos, y sus ilustraciones sensacionalistas los convirtieron en un producto atractivo y al alcance de un público de escaso poder adquisitivo (STERANKO, 1972: 31).

La tira de prensa en blanco y negro, la *daily*, y la hoja dominical en color, la *sunday*, tenían como referencia las caricaturas políticas que venían publicando los periódicos desde el siglo XVIII. La *daily* y la *sunday* nacían como productos destinados al entretenimiento de toda la familia. La dimensión verboicó-

Arriba. ***The Shadow*** **(James W. Horne, 1940)**
Abajo. ***Dick Tracy*** **(Alan James, Ray Taylor, 1937)**

nica del cómic y su carácter narrativo han permitido abordar su dimensión ideológica, su papel como modelo cultural, su dimensión estética y los aspectos que lo vinculan a la historia del arte (GUBERN, 1987: 213).

El serial cinematográfico tenía una estructura perfectamente delimitada, el *chapter-play*, que ofrecía una historia protagonizada por un mismo personaje en sucesivas entregas serializadas (COMA, 1990: 34). Su duración oscilaba entre los dieciocho y los treinta y cinco capítulos, con un repertorio temático que conjugaba drama y aventura y un modelo de secuencialización que administraba convenientemente la intensidad dramática. La serialización, que tenía como modelo el folletín decimonónico, era una estrategia primordial para la construcción y la comercialización del relato.

Los primeros vínculos entre cómic y cine se originaron en las mesas de dibujo de los ilustradores de la *daily* y *sunday*, que suministraban talento e imaginación cuando las productoras necesitaban *cartoons* para rellenar su programación cinematográfica (HORN, 1982: 1970). Los cortos de animación de *Gertie el dinosaurio* (Gertie the Dinosaur, Windsor McKay, 1909), *Fuera del tintero* (Out of the Inkwell, Max Fleischer, 1912), *Krazy Kat e Ignacio el ratón* (Krazy Kat and Ignatius Mouse, George Herriman, 1917), *Felix en el país de las hadas* (Felix in Fairyland, Pat Sullivan, 1923) o *El gato con botas* (Puss in Boots, Walt Disney, 1922), dirigidos a un público infantil y juvenil, introdujeron los parámetros de la futura relación entre ambos modelos discursivos.

Especialmente destacada fue la aportación de Max Fleischer, quien, con la animación ya asentada como estrategia narrativa, produjo *Superman* (1936-1943), un serial de dieciséis capítulos que contó con el presupuesto más alto del momento, cien mil dólares por episodio. Para entonces, los cortometrajes de Max Fleischer ya habían dado vida a uno de los iconos femeninos de los años veinte, Betty Boop. El primero de ellos (*Dizzy Dishes*, Max Fleischer, 1930), cosecharía un notable éxito, aunque los problemas con la censura acabarían precipitando su final.

Mientras la animación conseguía su paso del cortometraje al largometraje, la implantación y el éxito de los seriales durante la década de los treinta y cuarenta propició la adaptación de los personajes procedentes del *pulp*, que ya habían protagonizado la *daily*, la *sunday* y el *comic book*. Estos géneros narrativos alimentaron las tramas y estrategias narrativas de los seriales durante esta época. En este artículo ofreceremos un análisis de las interrelaciones que se establecieron entre estos medios narrativos durante los años treinta y cuarenta.

Los orígenes del *pulp*, la *daily*, la *sunday* y el serial

La denominación de *pulp* surgió del nombre de la pasta de papel de escasa calidad utilizada para editarlo. Los volúmenes de las distintas colecciones contenían ilustraciones en la portada y en algunas de sus páginas interiores, que dotaban de representación icónica a sus personajes protagonistas. Su pequeño formato, 25x17 centímetros, obligaba a la editorial a diseñar portadas con un poderoso atractivo icónico que las diferenciara del resto de publicaciones que los kioscos urbanos norteamericanos ofrecían durante la primera mitad del siglo XX.

El *pulp* articulaba un espacio discursivo caracterizado por unas técnicas narrativas ágiles y efectivas. Su repertorio temático comprendía historias de ciencia ficción, policiales, de aventuras y del Oeste, protagonizadas por personajes capaces de realizar lo inverosímil. Se trataba de un producto industrial, para más de veinte millones de lectores, cuyos autores se veían obligados a firmar bajo pseudónimo, de acuerdo con las reglas de la industria editorial.

Desde la aparición de *The Argosy* en 1883, fundada y editada por Frank Munsey, los *pulp* se convirtieron en un entretenimiento barato y continuamente renovado para un público ávido de aventuras. Algunos de sus creadores se acabarían integrando en el mercado literario después de un arduo proceso de inclusión. Dashiell Hammett, Raymond Chandler, Edgar Rice Burroughs o Isaac Asimov iniciaron su carrera literaria cultivando el *pulp*.

La *daily* y la *sunday* crecieron en las páginas de la prensa norteamericana del siglo XIX, que había hecho de la ilustración un elemento primordial. Dos periódicos, el *New York World* de Joseph Pulitzer y el *New York Journal* de William Randolph Hearst, competían por el control del mercado de la prensa de Nueva York con un modelo de discurso que aunaba sensacionalismo y espectacularización. Aprovechando los avances técnicos de la imprenta que permitieron utilizar el color se introdujo la *sunday*. En diciembre de 1893 el *New York World* entregaba la primera *sunday*, un relato icónico articulado sobre el registro humorístico,

con gags en ilustraciones sin bocadillos. La consagración de la *sunday* abrió el camino de la *daily*, con la que comenzaron a desarrollarse, en el ámbito del cómic, las estrategias de serialización, con un papel progresivamente creciente en la fidelización del lector del periódico. Eran productos destinados al entretenimiento de toda la familia.

El éxito de estos suplementos dominicales abrió las puertas al *comic book*, que integraba las historias relatadas en las *daily* o Sunday, reviviendo los personajes y las aventuras más populares entre el público

El nuevo modelo textual, la mitad de una hoja de periódico, utilizó viñetas uniformes, integradas en una composición unitaria con un número reducido de variables estructurales. El *comic book* se editaba en color y su numeración continuada permitía al lector coleccionarlo, afianzándose, así, su atractivo comercial y cultural.

Las primeras editoriales de cómics incorporaron tramas narrativas y directrices de los personajes *pulp* más célebres. DC Comics publicaba en 1938 *Action Comics,* presentando al público un nuevo personaje, Superman, inspirado en Doc Savage, uno de los más célebres héroes *pulp* de los años veinte. Un año después Superman accedería al *comic book* con un volumen de ventas superior al millón de ejemplares, para un público infantil y juvenil. Sus espléndidas ventas serían inmediatamente superadas por otra colección de DC Comics, *Detective Comics* (1939), cuyas historias procedían igualmente del *pulp*.

Industrialmente, el *comic book* optó por un diseño de producto cultural de bajo coste, con historias cuya serialización mantenía la estandarización de la escritura de los guiones y un desarrollo visual altamente estereotipado. Su producción propiciaría la creación de nuevas áreas de negocio, particularmente vinculadas al mercado publicitario y al *merchandising*.

El serial constituiría un formato cinematográfico poco lucrativo para los grandes estudios norteamericanos. Por esta razón, para pequeñas productoras como Universal Pictures, Republic Pictures y Columbia Pictures, el serial proporcionaba un modelo de producción asequible, estructurado en capítulos semanales de escasa duración. Integrados por doce o quince capítulos, su serialización debía atender a las exigencias de la tensión narrativa de sus distintas tramas. Tanto los personajes como el repertorio temático respondían a estereotipos sólidamente afianzados, con aventuras que introducían drama, amor, intriga y misterio. Los primeros seriales se produjeron en el periodo de cine mudo y utilizaban como base argumental el personaje de ficción de Edgar Wallace, Nick Carter, o el famoso detective de Earl Derr Biggers, Charlie Chan, de origen asiático.

Las relaciones intertextuales entre *pulp*, *daily*, *sunday*, *comic book* y serial durante los años treinta y cuarenta

El *pulp* ofrecía a sus lectores sueños y emociones. Sueños reflejados en personajes de increíbles poderes que reunían portentosas cualidades, tanto físicas como intelectuales. Lester Dent, uno de los escritores más prolíficos y respetados, creador de *Doc Savage: The Man of Bronze*, lo presentaba como un hombre capaz de correr más rápido que cualquier vehículo, con una fuerza y agilidad impensable para su altura y complexión, además de una inteligencia privilegiada, que le permitía hablar cualquier idioma. Eran estas cualidades, como insistía Lester Dent en sus narraciones, fruto del trabajo diario. *Doc Savage: The Man of Bronze*, combinaba las cualidades de Tarzan, su fuerza, y de Sherlock Holmes, su capacidad deductiva, estableciendo las principales características de James Bond y los defensores de la justicia del *comic book* (WARNER, 1976: 61). El entretenimiento lo aseguraban unas tramas narrativas cuyos héroes encadenaban las hazañas más fascinantes: acciones fantásticas, mundos desconocidos, violencia y erotismo, héroes y villanos.

Arriba. ***Tarzan the Tiger*** **(Henry MacRae, 1929)**
Abajo. ***The Phantom*** **(B. Reeves Eason, 1943)**

Estas características se adaptaron a la *daily* y la *sunday* de los años veinte cuando el tono humorístico, basado en el gag mudo, comenzaba a agotarse argumentalmente. El gag, representación de una caída, un golpe, una persecución, había permitido su reconocimiento y su consumo en cualquier parte del mundo mediante una codificación del lenguaje corporal y la acción de los personajes. El cansancio provocado por la reiteración obligó a la *daily* y a la *sunday* a abandonar el registro humorístico para adaptarse a las corrientes narrativas instauradas por el *pulp*, de cuyo éxito daban cuenta las adaptaciones cinematográficas, como los relatos policiales, los de ciencia ficción y los de aventuras. *Pulp* de género policial como *Black Mask* o *Detective Story* constituyeron una de las primeras referencias argumentales. *Dick*

Tracy fue una de las series más leídas de la época, que llegó a alcanzar sesenta millones de lectores diarios. Otra referencia primordial, tanto para la *daily* y la *sunday* como para el cine, fueron los relatos de ciencia ficción con origen en los *pulp*, como *Amazing Stories* o *Weird Tales*, como demuestran las series *Flash Gordon* y *Buck Rogers in the 25th Century*, la primera serie de ciencia ficción publicada, a diario, por más de cuatrocientos periódicos de todo el mundo y adaptada al cine, la radio y la televisión. Por último, las historias de aventuras, como las publicadas por *The All Story Magazine*, representaban otro de los territorios privilegiados del *pulp*, donde nacería *Tarzan*, de la mano de E. Rice Burroughs. Lee Falk fue el autor más prolífico en la *daily* y *sunday* con *The Phantom*, aventurero y justiciero cuyas historias transcurren en lugares exóticos con romances, villanos y un legado familiar milenario. Su carácter heroico y su condición de representante de la justicia lo convirtieron en el precedente de la mayoría de personajes enmascarados. El otro personaje célebre de Lee Falk es *Mandrake the Magician*.

Aventuras del capitán Maravillas **(Adventures of Captain Marvel, John English, William Witney, 1941)**

Argumental e iconográficamente el *comic book* se alejó de la *daily* y *sunday* para atraer a lectores más jóvenes con escaso poder adquisitivo. La influencia de los personajes *pulp*, ya adaptados en la prensa, como Tarzan, The Shadow o Doc Savage propició que los editores de los *comic book* ofrecieran un nuevo género protagonizado por héroes justicieros. Cada uno de ellos adoptaba la máscara adecuada para su rol, a una misión que no hacía más que perpetuar y legitimar el *statu quo* de la sociedad norteamericana.

Con la llegada del cine sonoro y, amparándose en el éxito del *pulp*, los personajes más populares de estos relatos, como Dick Tracy, Flash Gordon, el agente secreto X-9, Mandrake o The Phantom, atrajeron la atención de Hollywood. Durante los años treinta y cuarenta, muchos de estos personajes fueron trasladados a la gran pantalla en producciones de bajo presupuesto confiando en su reconocimiento por parte del público (RUIZ, 1979: 13). Los seriales fueron realizados, en su mayoría, por las productoras especializadas en este tipo de producciones, Universal Pictures, Republic Pictures y Columbia Pictures.

Universal Pictures adaptó cuatro personajes: Flash Gordon, Buck Rogers, el agente secreto X-9 y Jim Bradley. El personaje de Alex Raymond, intepretado por el nadador y campeón Olímpico en 1932 Larry *Buster* Crabbe, protagonizó los seriales *Flash Gordon* (Frederick Stephani, 1936) de trece capítulos, *Marte ataca a la Tierra* (Flash Gordon's Trip to Mars, Ford Beebe y Robert Hill, 1938) de quince capítulos y *Flash Gordon conquista el Universo* (Flash Gordon Conquers the Universe, Ford Beebe y Ray Taylor, 1940), de doce capítulos. Los doce capítulos de *Aventuras de Buck Rogers* (Buck Rogers, Ford Beebe y Saul Godkin, 1939), estaban dedicados al personaje creado por Philip F. Nowlan a partir de la novela *Armageddon 2419 A. D.* y de las ilustraciones del dibujante Dick Calkins, interpretado también por Larry *Buster* Crabbe. *Secret Agent X-9*, la *daily* del propio Alex Raymond y el escritor Dashiell Hammett, publicada en los periódicos de William Randolph Hearst, intentaba destapar la corrupción policial y las conexiones de las altas esferas de la sociedad norteamericana con el hampa criminal. Por último, *Jungle Jim*, *sunday* creada por el guionista Don Moore y Alex Raymond, estaba protagonizada por Jim Bradley, explorador de selvas exóticas y misteriosas junto a su fiel sirviente Kolu. *Jungle Jim* era una *topper*, serie que se situaba en la parte superior de la *sunday* como complemento de la principal, Flash Gordon. Los doce capítulos de *Jim el intrépido* (Jungle Jim, Grant Withers, 1937), tuvieron éxito entre un público ya familiarizado con las películas de Tarzan de la Metro Goldwyn Mayer.

Republic Pictures realizó los seriales del detective Dick Tracy, creado por el dibujante Chester Gould. Se produjeron cuatro, de quince capítulos cada uno, protagonizados por el mismo actor, Ralph Byrd: *Dick Tracy* (Ray Taylor, 1935), y los dirigidos por William Witney y John English *El regreso de Dick Tracy* (Dick Tracy Returns, 1938), *Dick Tracy contra los G-Men* (Dick Tracy's G-Men, 1939) y *Los crímenes del fantasma* (Dick Tracy vs Crime Inc, 1941).

Por su parte Columbia Pictures adaptó las dos series más destacadas del guionista Lee Falk, *Mandrake* y *The Phantom. Mandrake el mago* (Mandrake the Magician, Sam Nelson y Norman Deming, 1939), de doce capítulos, representaba el mundo de la magia y el misterio, mientras *El hombre enmascarado* (The Phantom, Breezy Reeves Eason, 1943), de quince capítulos, introducía al espectador en las selvas africanas, donde The Phantom impartía justicia.

Aprovechando que la Metro Goldwyn Mayer había cancelado la franquicia cinematográfica de Tarzan, Columbia Pictures contrató a Johnny Weissmuller para protagonizar dieciséis largometrajes de serie B de Jungle Jim. Los ejecutivos de la Columbia Pictures pensaron que la imagen de

Weissmuller entre el gran público publicitaría los largometrajes. Estos son *Jungle Jim* (William Berke, 1948); *La tribu perdida* (The Lost Tribe, William Berke, 1949); *Captive Girl* (William Berke, 1950); *La marca del gorila* (Mark of Gorilla, William Berke, 1950); *La isla de los pigmeos* (Pygmy Island, William Berke, 1950); *La furia de Congo* (Fury of the Congo, William Berke, 1951); *El cazador de hombres de la jungla* (Jungle Manhunt, Lew Landers, 1951); *Jungle Jim en la tierra olvidada* (Jungle Jim in the Forbidden Land, Lew Landers, 1952); *Vodoo Tiger* (Spencer G. Bennett, 1952); *Savage Mutiny* (Spencer G. Bennett, 1952); *El valle de los cazadores de cabezas* (Valley of the Headhunters, William Berke, 1953); *El mono asesino* (Killer Ape, Spencer G. Bennett, 1953); *Jungle Man-eaters* (Lee Sholem, 1954); *Ataque canibal* (Cannibal Attack, Lee Sholem, 1954); *Jungle Moon Men* (Charles S. Gould, 1955) y *Devil Goddess* (Spencer G. Bennett, 1953).

Algunos de los personajes de los recién nacidos *comic book* de superhéroes protagonizaron relatos serializados. En 1941, Republic Pictures produjo un serial de doce capítulos, *Las aventuras del Capitán Maravillas* (Adventures of Captain Marvel, William Witney y John English), protagonizado por el personaje creado por Bill Parker y C. C. Beck, quienes serían demandados por DC Comics, al considerar que su personaje era un plagio de Superman. Asimismo, esta productora adaptó el personaje más célebre de la editorial Timely, futura Marvel Comics Group, *Capitán América* (Captain America, John English y Elmer Clifton, 1944), dividido en quince capítulos según las historias desarrolladas por sus creadores, Jack Kirby y Joe Simons.

En 1943 Columbia adquirió de DC Comics los derechos cinematográficos de los dos personajes más populares de la editorial. Batman y Superman protagonizaban, mensualmente, las colecciones *Action Comics* y *Detective Comics* y las homónimas *Superman* y *Batman*. Creado por el dibujante Bob Kane y el guionista Bill Finger, Batman se adaptó en dos seriales de quince capítulos: *Batman* (Batman, Lambert Hillyer, 1943) y su secuela, *Batman y Robin* (Batman and Robin, Spencer Gordon Bennett, 1949).

El último hijo de Krypton, obra de Jerry Siegel y Joe Shuster, también protagonizó dos seriales de quince capítulos protagonizados por Kirk Alyn: *Superman* (Superman, Spencer Gordon Bennett y Thomas Carr, 1948) y *Atom Man contra Superman* (Atom Man vs. Superman, Spencer Gordon Bennett, 1950), en los que conservaba los ideales norteamericanos reflejados en los *comic book*.

Dos casos destacados: Tarzan y The Shadow

Entre todos los personajes *pulp*, Tarzan y The Shadow fueron, sin duda, los que gozaron de mayor fortuna, en el mundo del cómic y en el del cine.

Tras su éxito como *pulp*, *daily* y *sunday*, la primera adaptación cinematográfica de Tarzán se realizó fuera de Hollywood. Un vendedor de seguros, Bill Parson, ofreció a Edgar Rice Burroughs la posibilidad de realizar largometrajes. La premisa era crear una productora, la National Film Corporation of America, para rodar *Tarzán de los monos* (Tarzan of the Apes, Sydney Scott, 1918). La financiación procedería de la venta de parte de las acciones de esta productora. Bill Parson le ofreció a Edgar Rice Burroughs cinco mil dólares por los derechos y cincuenta mil dólares más en acciones de la compañía. En 1918, Elmo Lincoln protagonizó el largometraje *Tarzán de los monos*, que se convirtió en una de las seis películas mudas que en recaudar más de un millón de dólares. Ese mismo año se estrenó *El romance de Tarzán* (Romance of Tarzan, Lucas Wilfred, 1918), de nuevo con Elmo Lincoln como actor protagonista.

En 1920 se estrenaría el primer serial, *El hijo de Tarzán* (The Son of Tarzan, Harry Revier y Arthur J. Flave, 1920), de quince episodios, con Perce Dempsey interpretando a Tarzan; un año después aparecía *Aventuras de Tarzán* (Adventures of Tarzan, Robert F. Hill y Scott Sydney, 1921), protagonizada, otra vez, por Elmo Lincoln. Su éxito fue tan grande que, en 1928, se realizó un montaje especial para estrenarla en las salas cinematográficas. En 1929 Universal Pictures produciría el serial de quince capítulos *Tarzán the Tiger* (Henry MacRae, 1929) y, en 1935, la Burroughs-Tarzan Enterprises realizaría el serial de doce capítulos *Las nuevas aventuras de Tarzán* (New Adventures of Tarzan, Edward Kull, 1935), protagonizado por el atleta olímpico Herman Brix.

The Shadow nació en las populares emisiones radiofónicas norteamericanas de la década de los treinta, tras el *crack* del 29. La radio había alcanzado su madurez a lo largo de estos años ofertando programación destinada a ofrecer esperanza a una población deprimida (BLACKBEARD, 1994: 5)

The Shadow debutaría en la CBS una calurosa noche de julio de 1930. El programa era semanal y presentaba diferentes relatos de misterio que se habían publicado en el *pulp* homónimo. Un joven Orson Welles interpretó a The Shadow durante una

Captain America **(Elmer Clifton, John English, 1944)**

temporada, haciendo suyas su personalidad e iconografía, con el rostro semioculto por un abrigo alto y un pañuelo que, junto al sombrero, únicamente dejaban entrever su implacable mirada. The Shadow se ataviaba con una capa que le protegía y ocultaba entre la oscuridad de los callejones mientras su risa burlona y desafiante siempre se acompañaba de la frase «¿Quién sabe qué maldad acecha en el corazón de los hombres?». Para luchar contra el crimen organizado, The Shadow utilizaba diverso material, como coches, helicópteros y cualquier tipo de arma de fuego.

El éxito de *The Shadow* introdujo al personaje en el selecto mundo de la *daily* y en la industria cinematográfica. En Hollywood los personajes *pulp* todavía no contaban con producción de gran presupuesto y debían conformarse con largometrajes de serie B y seriales. Se realizaron seis producciones de serie B, las dos primeras —*The Shadow Strikes* (Charles Lamont, 1937) e *International Crime* (Charles Lamont, 1938), protagonizadas por Rod La Rocque— fueron bajo el amparo de la Grand National Pictures Inc.

Tres producidas por Monogram Pictures Corporation: *Tras la máscara* (Behind the Mask, Phil Karlson, 1946), *La mujer desaparecida* (The Missing Lady, Phil Karlson, 1946) y *El regreso de la Sombra* (The Shadow Returns, Phil Karlson, 1946), protagonizadas por Kane Richmond. La última —*El vengador invisible* (The Invisible Avenger, James Wong Howe, Ben Parker y John Sledge, 1958), con Richard Derr como The Shadow— fue realizada por Republic Pictures. *La Sombra* (The Shadow, James W. Horne, 1940), un serial de quince episodios protagonizado por Victor Jory, lo produjo Columbia Pictures.

La llegada de la televisión

Con la llegada de la televisión estos héroes acometerían su última reencarnación. Las productoras televisivas recurrieron a personajes de la *daily*, *sunday* y *comic book* para crear series y ciclos de telefilmes (COMA, 1990: 39). El éxito de la adaptación televisiva de *Aventuras de Superman*, emitida por la ABC (Adventures of Superman, Whitney Ellsworth y Robert J. Maxwell: 1951-1957), volvió a atraer la atención del espectador infantil y juvenil. Esta serie se prolongó seis años. Sus ciento cuatro episodios fueron protagonizados por George Reeves, protagonista también de la versión cinematográfica *Superman y los hombres topo* (Superman and the Mole Men, Lee Sholem, 1951).

En la década de los sesenta la adaptación televisiva de Batman rompió los rígidos moldes del mundo de los superhéroes. *Batman* (William Dozier y Lorenzo Semple Jr, ABC: 1966-1969), fue una serie de televisión única tanto en el tratamiento como en los conceptos visuales utilizados, de un carácter vanguardista alejado del paternalismo de *Superman*. Potenciando facetas cómicas y pedagógicas consiguió *reinventar* un personaje con casi cuarenta años de vida. Pese el escaso periodo de tiempo que permaneció en antena, su gran éxito facilitó la realización de una película con los mismos actores y con el mismo *look*, *Batman* (Batman, Leslie H. Martinson, 1966).

Posteriormente, en la década de los setenta, la CBS emitiría una serie del personaje de DC Comics *Wonder Woman* (Douglas S. Cramer y Stanley Ralph Ross, ABC/CBS: 1977-1979), dirigida asimismo al público infantil. La serie contó con cuarenta y seis episodios, protagonizados por Linda Carter, encargada de dar vida a la princesa amazona de Isla Paraiso. A finales de los setenta, tras crear una sólida mitología popular y conseguir fidelizar a varias generaciones, el cómic se enfrentaba a dos problemas fundamentales: conquistar la gran pantalla y ampliar su espectro de lectores.

El interés de las productoras por este tipo de personajes se concretó en el mercado que entre el público infantil y adolescente habían congregado Batman y Superman. Originados en los primeros *comic book* de finales de los años treinta, su longevidad, en algunos casos, les llevó a ser considerados iconos de la cultura popular norteamericana.

La adaptación a los nuevos tiempos

El *pulp*, la *daily*, la *sunday*, el *comic book* y el serial perseguían un mismo consumidor, de perfil joven y modesto poder adquisitivo, a quien ofrecer humor, terror, aventuras exóticas, paraísos extraterrestres, tramas policiales o episodios bélicos, siempre por un precio muy reducido.

El éxito del *pulp* se sustentaba en la cercanía y proximidad entre el escritor y el lector. Ambos compartían cotidianeidad, ilusiones, frustraciones y monotonía únicamente alterada en las páginas de unos relatos plagados de continuas referencias al éxito social, económico, sexual o intelectual.

En los relatos de The Shadow y Doc Savage, Walter Gibson y Lester Dent querían entretener al lector. La fuerza e inteligencia de Doc Savage o la determinación y medios técnicos de The Shadow se conectaban con sentimientos y deseos universales reconocibles por el público. Esa era la clave de un relato construido con una técnica literaria accesible, cuya finalidad no era inventar nuevas formas de expresión, sino utilizar formas eficaces de expresión ya existentes.

La *daily* y la *sunday* asumieron este lector y el propio de la prensa escrita, medio que otorgaba prestigio a estas historias que compartían con el *pulp* géneros y construcción narrativa fundamentados en los clímax. Para conseguir afianzar a su público infantil y juvenil, el *comic book* inscribió sus historias sobre un territorio urbano próximo a sus lectores, las grandes metrópolis norteamericanas, como Washington o New York, territorio de los principales mundos de ficción de las dos grandes editoriales norteamericanas, Marvel Comics Group y DC Comics. En estos espacios, con la fascinación que provocan las metrópolis, los guionistas y los dibujantes ubicaban a sus personajes sobrevolando edificios tan emblemáticos y reconocibles como el Empire State Building.

Con la llegada del cine sonoro y, amparándose en el éxito del *pulp*, los personajes más célebres de estos relatos fueron adaptados al serial. La relación del *pulp*, la *daily*, la *sunday* y el *comic book* con el serial será compleja, de un valor singularmente estratégico. El serial debía mantener el interés del espectador durante más de diez capítulos y, aproximadamente, unos tres meses. Adaptar estos personajes a un medio audiovisual requería ciertas licencias y obligó a redefinir los rasgos más destacados del lord inglés criado en la jungla, Tarzan, de Edgar Rice Burroughs, y del justiciero de las sombras de Walter Gibson, The Shadow.

El Tarzan cinematográfico afianzó su imagen con su famoso grito, que imponía miedo y justicia en la selva, y su carácter salvaje, muy estereotipado, con expresiones simples que poco se asemejaban al Tarzan relatado por Edgar Rice Burroughs. Los elementos principales de The Shadow eran la invisibilidad, dos pistolas gemelas del calibre cuarenta y cinco, una amplia red de informadores y un anillo con el que nublar las mentes de sus enemigos. La mayoría fueron desechados en su versión cinematográfica para abaratar costes de producción.

Estas adaptaciones se convirtieron en el dispositivo sobre el que se configuró la iconosfera moderna y el universo de ficción construido por el *pulp*, la *daily* y la *sunday*. Que, además, contribuirá a la constitución de la iconografía contemporánea únicamente aprovechada por el *comic book* que obtuvo su propia independencia al ensanchar las fronteras de su dominio narrativo, su repertorio temático, su galería de personajes y definiendo un modelo de lector.

El cine y, después la televisión, afianzarán este territorio discursivo, abriendo a estos personajes la puerta del mercado publicitario. Prosperará con su propio *merchandising* siendo un producto netamente industrial por adaptable al medio cinematográfico en grandes superproducciones apoyadas en el conocimiento previo del público. ■

Notas

* Las imágenes de las películas que se han utilizado para ilustrar el artículo no cuentan con distribución en España actualmente.

Bibliografía

BLACKBEARD, Bill (1994). El padre adoptivo de Tarzan. *Tarzan de Hal Foster*, 2, 4-10.

COMA, Javier (1990). *El trazado vivificado de los cómics al cine*. Teruel: Semana internacional de cine de Teruel.

GUBERN, Roman (1987). *La mirada opulenta*. Barcelona: Gustavo Gili.

HORN, Maurice (1982). El reino animal. De los ratones y los hombres. En J. TOUTA (ed.) *Historia de los cómics*, 1 (pp. 169-1974). Barcelona: Toutain editor.

RUIZ, Miguel (1979). Doc Savage en los cómics. *Sunday cómics, revista sobre estudios e investigación de la historieta*, 1, 45-60.

STERANKO, Jim (1972). *The Steranko history of comics*. Pennsylvania: Supergraphics.

WARNER, Johnny (1976). Ron Ely: el hombre de bronce. *Doc Savage —El hombre de bronce—*, 2, 61-62.

Diego Mollá (Valencia, 1969) es profesor de Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Es autor de *El dominio discursivo del cómic: pulp, daily, sunday y comic book* y de varios artículos sobre la relación entre el pulp, el cómic y el cine.

DIBUJAR EN LA PANTALLA. AUTORÍA Y NARRACIÓN EN LAS PRIMERAS ADAPTACIONES CINEMATOGRÁFICAS DEL CÓMIC NORTEAMERICANO

Manuel de la Fuente

A la hora de estudiar las manifestaciones de la cultura popular contemporánea, uno de los puntos más conflictivos es el concepto de autoría**. Tal y como vimos hace algunos años (DE LA FUENTE y UREÑA, 2006), se trata de un concepto que surge como resul tado de un pacto comunicativo entre productores y usuarios. Es una noción proveniente de una gestión, lo que implica que su naturaleza y características van cambiando con el paso del tiempo y de las diferentes realidades culturales. En el cine, esto está bastante asumido por cuanto somos conscientes de que no siempre se ha operado como hacemos en la actualidad, con la posición del director de la película en el centro mismo de su reivindicación autoral. Es un proceso que se estableció a raíz de la apuesta llevada a cabo por los críticos franceses en los años cincuenta y sesenta y su carácter paradójico (la consideración de la idea de autoría en un producto industrial y que se dedica a intentar borrar las huellas de esta autoría) aún hoy genera conflictos. Lo decía en su momento Billy Wilder con estas palabras: «Hasta estos últimos años, solo había dos directores de valía conocidos por el gran público: DeMille y Hitchcock [...] Al director no se le reconocía como autor; esa moda surgió en Europa, se implantó en Nueva York y, más tarde, en Hollywood, donde también el director se convirtió en una estrella [...] Eso se lo debemos al periodismo europeo» (SIKOV, 2000: 561).

Fue también en esos años cuando se inició un proceso similar en el mundo del cómic, si bien su origen se encuentra en un orden diferente. Porque el cómic vivió, en los años cincuenta, su caza de brujas particular, cuando el senado norteamericano estableció una relación de causalidad entre la lectura de cómics policíacos y de terror y la delincuencia juvenil. Las audiencias presididas por el senador Estes Kefauver derivaron en la cancelación de los cómics más populares del sello EC Comics y la aprobación del «Comics Code», una regulación que prohibía la publicación de viñetas con contenido violento (el episodio se puede consultar en Nyberg, 1998). La medida tuvo el efecto de relegar el cómic al espacio de producto destinado a la infancia, efecto que ha tenido un larguísimo recorrido, como ha observado Lopes (2006: 401). Así pues, su reivindicación crítica llegó por la emergencia de una industria *un-*

derground que ponía en valor el concepto de autoría. Autores como Robert Crumb o Gilbert Shelton advirtieron en su obra sobre la existencia de una tradición en el cómic norteamericano, de manera que fue a partir de la obra de estos autores de los años sesenta y setenta cuando se puso en marcha un relato al respecto de un cómic clásico norteamericano. Como han demostrado autores como Trabado (2012), la historia del cómic estadounidense va directamente unida a la publicación de las páginas en la prensa escrita, lo que contribuyó a este escaso interés crítico. Sin embargo, esta recuperación de *los clásicos* no llegó a través del interés por rastrear rasgos de autoría en los textos de la industria *mainstream*, sino a partir de la llamada de atención de los dibujantes *underground* que se reconocieron como continuadores de una línea que había permanecido oculta.

Esto supuso volver a leer los cómics y las páginas publicadas en prensa no como una mera herramienta de evasión o de contrapunto humorístico a las noticias de los periódicos, sino como la expresión de unos determinados autores que encontraron en los rotativos el medio en el que publicar sus inquietudes e ideas. El hecho de ver el formato como se había visto el cine de Hollywood, es decir, como un medio y no como un fin, contribuyó a valorar esas marcas de autoría, a percibir a los dibujantes y guionistas de historietas como *autores*. Esta relectura permitió descubrir algo más: las primeras adaptaciones de estos cómics al cine de animación, una labor de traslación que había sido realizada o supervisada por los propios creadores de las viñetas originales. Así, dibujantes como Winsor McCay, George Herriman o E.C. Segar percibieron el medio cinematográfico como un ente autónomo, hasta el punto de que, en ocasiones, estas primeras adaptaciones partían de supuestos narrativos e ideológicos opuestos a los de sus creaciones en papel impreso. Es precisamente en la obra de estos tres dibujantes donde nos vamos a detener, puesto que el estudio de estas adaptaciones nos ayudará a entender por qué permanecieron durante tanto tiempo disimulados la consideración de autores, elemento que va unido a los conflictos de las adaptaciones y la progresiva implantación de la idea del cine de animación como un medio de expresión dirigido únicamente al público juvenil.

1. Experimentación y conciencia de autor: el caso de Winsor McCay

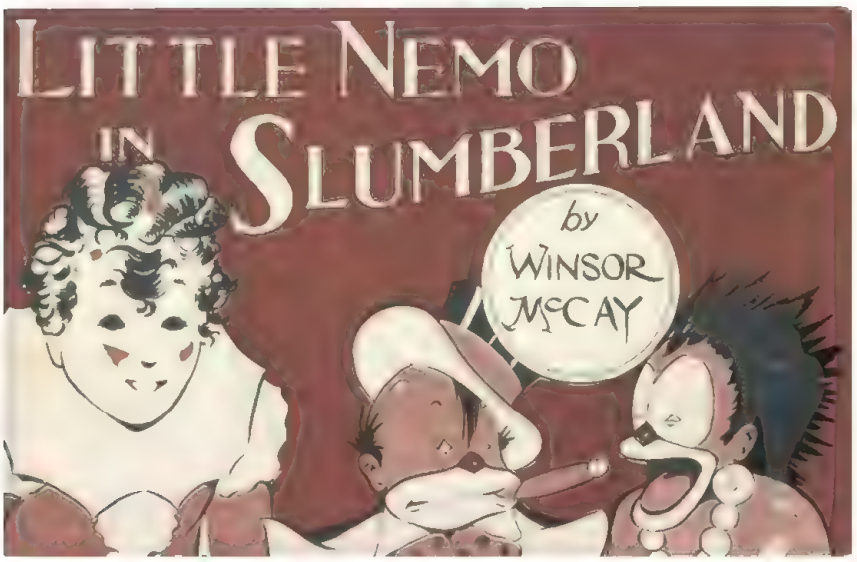
Los orígenes del cómic y del cine guardan ciertos puntos en común, incluso en la fecha de su certificado oficial de nacimiento. El del cine, o por lo menos el de la proyección cinematográfica en una sala, se fija en 1895, cuando los hermanos Lumière exhibieron varias cintas en una sesión pública. Por su parte, el origen institucional del cómic está establecido entre el mismo año, 1895, cuando empezó a publicarse, en el *New York Herald*, la tira *Yellow Kid*, de Richard F. Outcault, y un año más tarde, 1896 (la aparición, en una viñeta de la misma tira, de un globo de diálogo). En cualquier caso, en *Yellow Kid* se ha establecido el nacimiento canónico del cómic[1].

En definitiva, el cine y el cómic surgen como culminación de una serie de procesos de experimentación en la comunicación visual, desarrollados en el siglo XIX, y como productos culturales masivos, dentro de engranajes propios de la industrialización. Ambas manifestaciones tienen un carácter eminentemente urbano, y se dirigen al público de la ciudad, ya que ahí es donde se concentra el mayor número de población. De hecho, los primeros productos de ambos medios ya mostraban un diálogo con el contexto de una sociedad industrial, como se manifiesta en *La salida de la fábrica de Lumière en Lyon* (La sortie des usines Lumière à Lyon, Louis Lumière, 1895). Una imagen que quedará reflejada también en la obra de Outcault, donde vemos constantemente las multitudes de inmigrantes y trabajadores con la ciudad y las fábricas como espacio narrativo (BERGER, 1978: 97 98). Además, no hay que olvidar su vinculación con el periodismo, ya que el cine surge como documental expositivo, y el cómic como contrapunto humorístico de las noticias de los periódicos, excediendo de inmediato sus límites: de ahí que *Yellow Kid* diera paso, en muy poco tiempo, a la expresión periodismo amarillo como definición de la *prensa sensacionalista*[1].

Al tratarse de medios que aparecen como resultado de un proceso de experimentación visual, desde muy pronto los autores de cómics se interesaron por el cine, especialmente por el cine de animación. Uno de los casos más peculiares es el de Winsor McCay, autor de *Little Nemo*, una serie de historietas fantásticas, desarrolladas entre 1905 y 1914, que tienen como hilo conductor a un niño que va soñando viajes por diferentes mundos de fantasía. La historia continuaba semana tras semana, hilvanada por un cierto carácter autoconclusivo: al final de cada página, el niño, Nemo, siempre aparecía en una viñeta despertándose del sueño. El impacto de *Little Nemo* generó pronto *merchandising*[2] e hizo que el propio McCay adaptase su obra al cine en la cinta, de diez minutos de duración, *Winsor McCay, the Famous Cartoonist of the N.Y. Herald and His Moving Comics* (Winsor McCay y J. Stuart Blackton, 1911).

La salida de la fábrica de Lumière en Lyon
(La sortie des usines Lumière à Lyon, Louis Lumière, 1895)

La película arranca con Winsor McCay reunido con un grupo de amigos. Después de dibujar algunas figuras delante de ellos, acepta un reto: hacer una



Little Nemo in Slumberland (Winsor McCay, 1905-1911)

película de animación, compuesta por cuatro mil dibujos, en el tiempo de un mes. A continuación, vemos a McCay trabajando en su estudio, rodeado de montones de papel y de barriles con tinta. Transcurrido el mes, vuelve a quedar con sus amigos para mostrarles el resultado: una animación en color de unos dos minutos de duración, con personajes de *Little Nemo* moviéndose sobre un fondo blanco. Sus propias creaciones son las que van dibujando a otros personajes. En esta peculiar película dentro de la película, vemos al pequeño Nemo dibujando, a su vez, a la princesa para, acto seguido, sentarse en el interior de la boca de un dragón, convertida en un trono, y despedirse ambos saludando a la cámara. Cuando la imagen se detiene, la película concluye con la mano de McCay sosteniendo el último dibujo.

El hecho de que McCay tuviera que diseñar todos los requisitos técnicos para hacer su película de animación, con aspectos que van desde la elección del papel, la numeración de los fotogramas y el soporte de filmación (SMITH, 1977: 24) influye en la misma narración de una película que trata no de las aventuras de Nemo sino del proceso mismo de su realización. De este modo, lo curioso de esta adaptación radica en que la trama se centra en mostrar la fascinación por el nuevo medio y su narratividad. Porque, de hecho, la película se filma en un momento en el que se está constituyendo la narrativa del cine occidental, que se ve alimentada por la preocupación de McCay como narrador. Así, esa lógica secuencial manifestada en sus cómics, con el personaje de Nemo despertándose al final de cada página, le sitúa en el centro de esa construcción narrativa que, en esos años, está desarrollando el cine de D.W. Griffith. McCay también participa en sus cómics de ese interés de Griffith consistente en orientar la mirada del receptor, de construir una gramática visual autónoma de la mera representación de cuadros fijos provenientes de los géneros escénicos (FELL, 1971: 77).

Pero McCay no se limita a hacer una traslación del cómic a la pantalla, ya que lo que le preocupa es hacer una reflexión sobre el propio estatuto del medio cinematográfico, mostrando el proceso de producción de la película y las dificultades que plantea. En su cinta, la primera idea que surge es la de la artesanía del oficio en una industria que aún no se ha desarrollado como tal: según se nos presenta, es el propio McCay el que se encarga de la concepción del proyecto, del guion, del dibujo de todos los fotogramas y de idear las técnicas de realización y proyección. El carácter artesanal se rubrica por el hecho de que la ejecución del film no responde a una dinámica profesional (no surge con un contrato con una empresa productora, por ejemplo) sino a un interés personal: McCay se presenta a sí mismo como una especie de Phileas Fogg cuyo logro histórico (dar la vuelta al mundo en un tiempo récord o filmar una película de animación en color también en un plazo límite) proviene de un reto individual que se inscribiría más, en principio, en la esfera privada y en una experiencia individual.

Este rasgo de individualidad viene subrayado constantemente en el texto fílmico ya que el auténtico protagonista de la adaptación no es el personaje (Nemo) sino el autor (Winsor McCay). Es el autor al que, además, vemos ejerciendo su oficio de dibujante. En este punto se establece una distancia clara en lo que se refiere a los procesos de adaptación de otros medios: en 1908, se estrenó un musical en Broadway basado en la historia de *Little Nemo*, que reproducía el carácter onírico y los esplendorosos escenarios del cómic original, puesto que se trató de una superproducción de 300.000 dólares, muy por encima de los 30.000 dólares de media de producción de los musicales de la época (ROBB, 2007: 249).

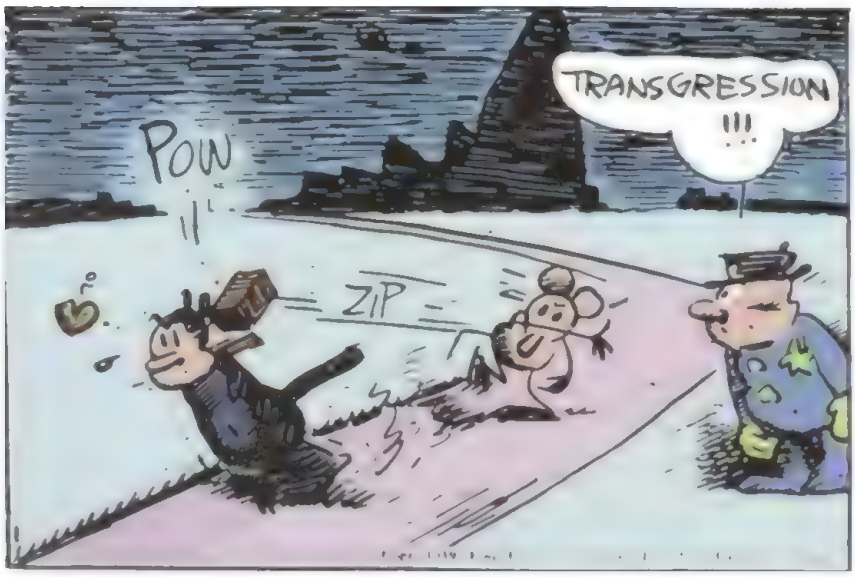
En el cine, el interés de McCay va por otros derroteros, por la experimentación con la imagen en movimiento. En una de sus películas posteriores, *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914), vemos al dibujante interactuando con su propio personaje. En esta ocasión, McCay le da instrucciones a un gigantesco y simpático diplodocus, que obedece las órdenes del dibujante, expresadas en intertítulos. Al final de la película, el propio dibujante aparece en la pantalla, de modo que vemos, en la misma imagen, interactuando a un personaje *real* con un dibujo animado. Aquí ya se produce un cierto distanciamiento entre el cómic y el cine, ya que Gertie es un personaje creado expresamente para la película. McCay se reivindicaría, por lo tanto, como un autor de ambos medios expresivos, situándose en un primer

plano incluso en la narración para constatar que un cómic o una película no se puede entender sin la huella del autor.

2. Vanguardia y renuncia: *Krazy Kat*, de George Herriman

Frente a este orgullo en su reivindicación como autor que encontramos en uno de los pioneros del cine de animación como Winsor McCay, las posteriores adaptaciones de cómics empiezan a vislumbrar una renuncia progresiva. Según se vaya profesionalizando la industria de Hollywood y se vaya institucionalizando el modo de representación definido por Burch (1987), se irá borrando esta mostración de la autoría. Un ejemplo claro lo constituye la adaptación de *Krazy Kat*. El cómic original se publicó en la prensa norteamericana entre 1913 y 1944 y su autor, George Herriman, ideó también un entorno fantasioso y onírico pero, a diferencia de *Little Nemo*, los personajes eran animales antropomórficos, principalmente tres: una gata enamorada de un ratón que no paraba de tirarle ladrillos (lo que la gata interpretaba como un gesto de amor) y un perro policía que, enamorado de la gata, acababa metiendo al ratón en la cárcel. Este argumento tan sencillo le servía a Herriman para experimentar, como ha señalado Orvell (1992: 112) con diversas situaciones y derivaciones de las tensiones entre amor y odio, crueldad y protección y signo y referente (el ladrillo visto como un regalo de enamorado). Estas ideas iban acompañadas de un estudio de las características expresivas del medio. Su principal preocupación era la experimentación gráfica con el lenguaje del cómic, la configuración y límites de las viñetas, el grafismo, el lenguaje de los bocadillos, las onomatopeyas, etc.

Herriman incorporaba, además, las novedades gráficas que aportaban las vanguardias artísticas de principios de siglo en los principales medios, especialmente el cinematográfico y el pictórico, estableciendo un diálogo en el que el cómic se inscribió, durante los años veinte, en el lenguaje de vanguardia. Así, diversos autores como Eggener



Krazy Kat (George Herriman, 1913-1944)

(1993: 39) han identificado referencias concretas entre viñetas de Herriman y cuadros de Joan Miró. Otros cómics de la época también participaron de esta relación con las imágenes de las vanguardias, como el caso de *Polly and Her Pals*, de Cliff Sterrett. Tanto Herriman como Sterrett iniciaron una tradición gráfica en el cómic norteamericano, incorporando elementos del expresionismo alemán que recogería, en los años cuarenta, Will Eisner en *Spirit*, para después retomarse por parte de los autores del *underground* de los años sesenta y setenta.

Sin embargo, esa audacia expresiva apenas se podía percibir en las primeras adaptaciones cinematográficas de *Krazy Kat*. Ya en 1916 tenemos las primeras cintas de animación, producidas por la compañía de William Randolph Hearst, Hearst-Vitagraph News Pictorial. La principal diferencia con las películas de McCay, en términos de autoría, estriba en la escasa implicación del dibujante en el proyecto: el autor de estas películas es el productor del cómic (Hearst, el magnate de la prensa que tenía contratado a Herriman) y no el guionista y dibujante. Al estar inserta la obra en un proceso industrial de producción de películas, el pacto convenido es claro: Hearst ofrece este proceso a cambio de apropiarse de la autoría de la obra. Se trata de una renuncia o disolución del concepto de autoría como resultado del proceso de tecnificación e industrialización cinematográfica. El caso de *Krazy Kat* desvela que el proceso de adaptación supone una reelaboración, una cesión.

Esta cesión no se manifiesta únicamente en la consideración de la autoría, sino que tiene unos rasgos textuales. Así como en el cómic *Krazy Kat* juega en todo momento con los límites de la representación, esta reflexión no aparece en los cortos de animación, donde estos límites quedan fijados por el marco del fotograma: las constantes transgresiones del cómic no encuentran su eco en la pantalla, ya que aquí el interés radica en una narración sobre las peripecias de los personajes. Se trataría de un primer paso en un camino gradual hacia la infantilización de ambos medios, el cómic y el cine de animación, una tensión que se hará evidente en la adaptación de *Popeye*.

3. La infantilización de la transgresión: *Popeye*, de E. C. Segar

En 1980, Robert Altman estrenaba *Popeye*, una película musical que recogía las aventuras del popular personaje. Ya en la génesis de la película encon-

SEE - YA BIG GOOF! KNOCKED YOURSELF OUT! YA CAN'T TAKE 'EM - THAT PROVES YOU CAN'T TAKE 'EM
IT DON'T!
BLOW ME DOWN IT DON'T! IT PROVES HOW HARD I HITS!

Arriba. Viñeta de *Popeye* (E. C. Segar)
Abajo. *Popeye* (Robert Altman, 1980)

tramos el conflicto de la autoría puesto que, según apunta Self (1985: 5), la visión que tenía Altman del personaje era diferente de la del productor, Robert Evans, de la del guionista, Jules Feiffer, y de la del autor de las canciones, Harry Nilsson. En cualquier caso, su estreno en las navidades de 1980 (las navidades de 1981 en Europa) indicaba la orientación de la película hacia el público infantil, que coincidía con la visión que se había instalado del personaje en el imaginario de la cultura popular occidental. Porque en *Popeye*, Altman narraba la historia de un marino que llegaba a una localidad portuaria, Puerto Dulce (Sweethaven), donde se enamoraba de Olivia, una chica que era pretendida por Bluto, a quien todos temían en el pueblo. La película iba derivando hacia el enfrentamiento final de ambos, Popeye y Bluto, mientras aparecían personajes secundarios que eran también populares en el universo del marino, como su padre, su hijo Cocoliso o Pilón (Wimpy).

No obstante, esta visión de Popeye como un personaje infantil respondía exclusivamente a su adaptación en películas y series de televisión. Porque el cómic original, dibujado en prensa por E. C. Segar entre 1929 y 1938, partía de una concepción bien diferente. En primer lugar, Popeye era un personaje más de una obra coral, la serie *Thimble Theatre*. Apareció como personaje secundario en 1929, y fue ganando protagonismo hasta tener su propia serie, lo que no impidió que el cómic siguiese contando con infinidad de personajes. En el cómic de Segar, la comicidad no giraba alrededor del triángulo amoroso y de los juegos para conquistar a Olivia, sino de las relaciones entre los diversos personajes y de un humor surrealista que llevaba a Popeye a enfrentarse con quienes se oponían a él, incluso a representantes de países imaginarios: en una de las historias, el humor absurdo involucra a Popeye en el papel de espía que se sitúa en diferentes bandos, realizando una parodia similar a la de *Sopa de ganso* (Duck Soup, Leo McCarey, 1933) al respecto de los resortes incomprensibles que se encuentran detrás de los gobiernos.

Además, todos los elementos que hacen reconocible a *Popeye* provienen de su adaptación como cortometrajes de animación de Max y Dave Fleischer, iniciada en 1933. Elementos como las espinacas o el enfrentamiento con Bluto son propios de estas adaptaciones que también hicieron célebres las canciones de Popeye, consiguiendo que el público viese al personaje como un marino cantarín y simpático. Es esta la línea en la que se inscribe la película de Altman, mucho más conocida que la del cómic de Segar. Pese a que los Fleischer tomaban clara distancia del moralismo de Disney e incluían leves referencias sexuales (DIAL, 2000: 311-312), los sentidos políticos de la obra de Segar aparecían claramente diluidos en aras de la búsqueda de un producto dirigido al público infantil: el relato del Popeye de las películas de animación poco tenía que ver con el Popeye de los cómics.

Esta circunstancia marcaría una nueva línea en las adaptaciones del cómic al cine, ya que el borrado de facto de la autoría de Segar se explicitaba en la creación de una obra nueva partiendo de los mismos personajes. La entrada en vigor del código Hays en 1934 tuvo una serie de implicaciones en la producción y temáticas cinematográficas (estudiadas por Bordat, 1987) que tuvieron a su vez una influencia directa también en la animación, centrada desde entonces en el público infantil. De este modo, *Popeye* suponía la certificación de un nuevo cine de animación que renegaba de su tradición previa y de los materiales originales en los que se basaban las películas.

Conclusiones

El estudio de los tres ejemplos presentados, *Little Nemo*, *Krazy Kat* y *Popeye*

muestra las tempranas relaciones entre el cómic y el cine de animación, la evolución de la adaptación y de la implicación de los autores de las obras originales en las películas. El primer caso, el de Winsor McCay, auspiciaba una vía que quedó muerta con su ejemplo. Porque la propuesta de McCay era la de la reivindicación del autor como responsable último de la obra, tanto del cómic como de la película de animación. Esta reivindicación de la autoría fue progresivamente eliminada a medida que los modos artesanales del cine fueron reemplazados por estructuras industriales.

La infantilización de las películas de animación a partir de *Popeye* ha tenido un efecto duradero en nuestra cultura, hasta el punto de relacionar directamente el consumo de dibujos animados con el público infantil. Según Smoodin (1992: 130), no será hasta los años ochenta, y debido en parte al éxito de la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Who Framed Roger Rabbit?, Robert Zemeckis, 1988), cuando empiece a superarse esta visión. El análisis de las primeras películas de animación demuestra que esta relación entre cine de animación y público infantil responde a una construcción interesada de la industria y a la negación de otras propuestas estudiadas desde los principios mismos del cine y del cómic. Dos medios que siempre se han preocupado por la experimentación de sus propios límites expresivos, si bien esta experimentación ha contado con numerosos obstáculos por parte de la industria. ■

Notas

* *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* quiere agradecer a Norma editorial (Little Nemo y Krazy Kat) y a Biplano (Popeye) el permiso concedido para la publicación de viñetas e imágenes de los cómics. Las imágenes de las películas que se han utilizado no cuentan con distribución en España actualmente. (Nota de la edición.)

** El concepto de autoría se ha tratado ampliamente desde la Estética y la Historiografía del arte. Como la extensión de este artículo no permite abordarlo en profundidad, el autor ha decidido centrarse en las reflexiones que en torno a este concepto se han hecho en relación con el cine. Tal y como se justifica en el texto, cómic y cine son dos disciplinas contemporáneas que comparten su naturaleza industrial y, por ello, el concepto de autoría puede analizarse en términos similares, pese a que el cine sea siempre fruto del trabajo en equipo (y por lo tanto el concepto de autoría sería colectivo), mientras que el cómic (especialmente en los ejemplos escogidos por el autor) puede ser frecuentemente un trabajo individual. (Nota de la edición.)

1 El término *periodismo amarillo* (*yellow journalism*) fue acuñado en 1897 por los periódicos rivales del magnate William Randolph Hearst, propietario de una de las cabeceras en las que aparecía la creación de Outcault. Sin embargo, el sentido del amarillo como adjetivo peyorativo tenía cierta tradición en inglés: en el siglo XVII, ya se asociaba con la falsedad, la hipocresía, el sensacionalismo y la envidia (EDELSTEIN, 2007: 79).

2 Aparte de la recopilación de las páginas de *Little Nemo* en libros ya en 1908, se publicó un juego basado en el cómic, postales de los personajes y muñecos (HOFFER, 1976: 24).

Bibliografía

BERGER, Arthur Asa (1978). Taking Comics Seriously. *The Wilson Quarterly*, 2 (3), 95-101.

BORDAT, Francis (1987). Le code Hays. L'autocensure du cinema américain. *Vingtième Siècle. Revue d'histoire*, 15, 3-16.

BURCH, Noël (1987). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.

DE LA FUENTE SOLER, Manuel y UREÑA SALCEDO, Juan Antonio (2006). Las entidades de gestión de los derechos de propiedad intelectual: la necesidad de una revisión general del sistema. En A. BOIX PALOP y G. LÓPEZ GARCÍA (eds.), *La autoría en la era digital: industria cultural y medios de comunicación* (pp. 131-166). Valencia: Tirant Lo Blanch.

DIAL, Donna (2000). Cartoons in Paradise: How the Fleischer Brothers Moved to Miami and Lost Their Studio. *The Florida Historical Quarterly*, 78 (3), 309-330.

EDELSTEIN, Sari (2007). Charlotte Perkins Gilman and the Yellow Newspaper. *Legacy*, 24 (1), 72-92.

EGGENER, Keith L. (1993). «An Amusing Lak of Logic»: Surrealism and Popular Entertainment. *American Art*, 7 (4), 30-45.

FELL, John L. (1971). Mr. Griffith, Meet Winsor McCay. *Journal of the University Film Association*, 23 (3), 74-87.

HOFFER, Tom W. (1976). From Comic Strips to Animation: Some Perspective on Winsor McCay. *Journal of the University Film Association*, 28 (2), 23-32.

LOPES, Paul (2006). Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books. *Sociological Forum*, 21 (3), 387-414.

NYBERG, Amy Kiste (1998). *Seal of Approval. The History of the Comics Code*. Jackson: University Press of Mississippi.

ORVELL, Miles (1992). Writing Posthistorically: Krazy Kat, Maus, and the Contemporary Fiction Cartoon. *American Literary History*, 4 (1), 110-128.

ROBB, Jenny E. (2007). From the Periodical Archives: Winsor McCay, George Randolph Chester, and the Tale of the Jungle Imps. *American Periodicals*, 17 (2), 245-259.

SELF, Robert (1985). Robert Altman and the Theory of Authorship. *Cinema Journal*, 25 (1), 3-11.

SIKOV, Ed (2000). *Billy Wilder. Vida y época de un cineasta*. Barcelona: Tusquets.

SMITH, Conrad (1977). The Early History of Animation: Saturday Morning TV Discovers 1915. *Journal of the University Film Association*, 29 (3), 23-30.

SMOODIN, Eric (1992). Cartoon and Comic Classicism: High-Art Histories of Lowbrow Culture. *American Literary History*, 4 (1), 129-140.

TRABADO, José Manuel (2012). *Antes de la novela gráfica. Clásicos del cómic en la prensa norteamericana*. Madrid: Cátedra.

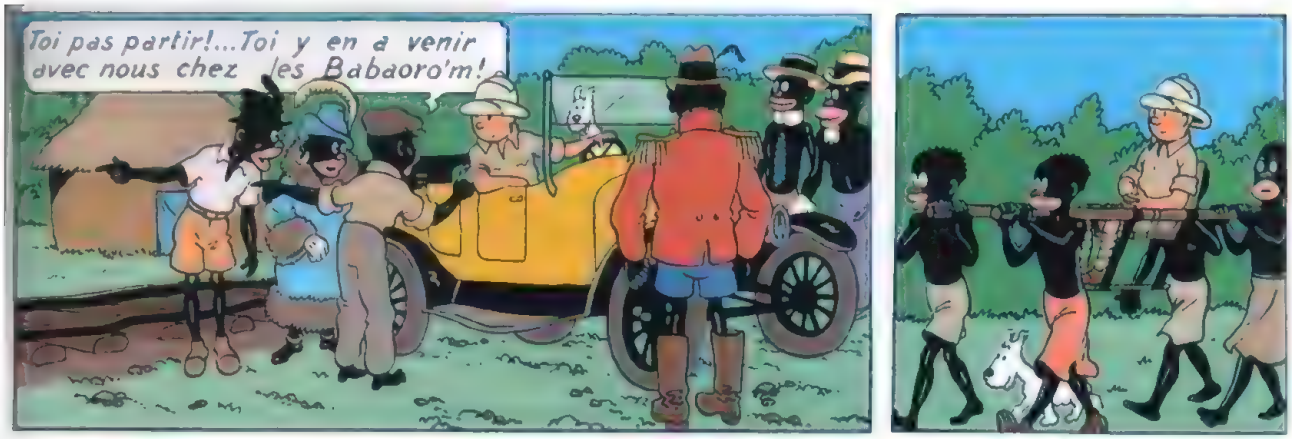
Manuel de la Fuente (Valencia, 1976), doctor en Comunicación Audiovisual, es profesor contratado doctor en Comunicación Audiovisual en la Universitat de València. Su principal línea de investigación se centra en el análisis discursivo de las distintas manifestaciones de la cultura popular, especialmente la música rock, el cómic y el cine.

Jordi Revert

TINTÍN O EL TRAZO DIFÍCIL: UN VIAJE ACCIDENTADO AL *MAINSTREAM* DEL CINE

El nacimiento de Tintín en las páginas del periódico belga *Le XXe Siècle* en 1929 marcó un hito en la historia del cómic. *Tintín en el país de los Soviets* (HERGÉ, 1992), sería la primera de una larga serie de peripecias a lo largo del mundo que convertirían al personaje creado por George Rémi —conocido por el pseudónimo de Hergé— en una de las creaciones francófonas de mayor éxito internacional. Tanto es así que, en sus varias décadas de vida, Tintín ha sido traducido a más de sesenta idiomas y vendido más de doscientos millones de copias en todo el globo, amén de propiciar no pocos acercamientos teóricos —los trabajos de Sven Ortoli y Michel Serres (ORTOLI y SERRES, 2011) o el estudio de Jean Marie Apostolidès (APOSTOLIDÈS, 2009), entre otros muchos— y publicaciones aledañas a su canon dispuestas a saciar la sed de sus fans —el libro-cuestionario *¿Eres tintinólogo?* (GIROUX, y HÉBERT, 1993) o la adaptación a *comic book* de la película *El lago de los tiburones* (Tintin et le lac aux requins, Raymond LeBlanc, Bélgica y Francia, 1972), por poner dos ejemplos—. La mitología que Hergé creó alrededor de su personaje se ha traducido además en una inacabable fuente de *merchandising* y, en definitiva, ha constituido la base de un producto de gran impacto cultural que, tarde o temprano, iba a experimentar trasvases a otros medios.

Sin embargo, esa expansión fenomenal del personaje no esquivó el debate ideológico que irremediablemente le ha acompañado desde su nacimiento. En sus primeros pasos, Tintín fue acusado de ser correa de transmisión de los alegatos fascistas y colonialistas de su autor, acusaciones que nunca le abandonarían del todo pese a la pretendida moderación del discurso, aplicada por Hergé en sus siguientes obras. En ese recorrido que transita varias décadas, los grandes defensores del reportero belga se encargaron de señalar sus virtudes como estandarte de un humanismo de proyección internacional que, en un álbum ya tardío como *Tintín en el Tíbet* (HERGÉ, 1988), llevaba a su protagonista a recorrer medio mundo para salvar la vida de su amigo Tchang, a quien había conocido en *El loto azul* (HERGÉ, 1993). Entre la polémica y el éxito mundial, Tintín era una de esas figuras que estaba llamada a establecer un diálogo con el cine, un medio con el que el trazo dinámico y las capacidades



Arriba. Viñeta de *Tintín en el Congo*. (Hergé, Editorial Juventud, Barcelona, 1993)
Abajo. Viñeta de *Tintín en el país de los Soviets* (Hergé, Editorial Juventud, Barcelona, 1992)

cinéticas del arte del dibujante belga estaban, en teoría, destinados a entenderse. Ese diálogo, no obstante, no ha estado exento de conflictos, como ha quedado demostrado en los escasos intentos por trasladar sus personajes al cine de acción real: dos malogradas adaptaciones franco-belgas, *Tintín y el misterio del toisón de oro* (Tintin et le mystère de la toison d'or, Jean-Jacques Vierne, 1961) y *Tintín y el misterio de las naranjas azules* (Tintin et les oranges bleues, Philippe Crondoyer, 1964) fueron las únicas tentativas en este sentido hasta la llegada de la superproducción estadounidense *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* (The adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, Steven Spielberg, 2011), la primera de una saga de películas proyectada por Steven Spielberg y Peter Jackson. Ese escaso y abrupto recorrido es el que motiva este ensayo cuyos objetivos principales son, primeramente, analizar el modo en que, pese a su inherente problemática ideológica, el imaginario de Tintín ha terminado imponiéndose como un material idóneo para un *mainstream* de Hollywood al que, sin embargo, no han podido acceder otros competidores directos del tebeo europeo; y en segundo lugar, estudiar las condiciones de esa traducción de la viñeta a la pantalla, dadas por el estilo sencillo, aséptico de Hergé y su correspondencia con la gestualidad revestida por lo virtual de la técnica de captura de movimientos en la cinta de Spielberg.

La creación problemática: Tintín y la ideología

A nadie escapa que el personaje de Hergé vio la luz en *Le Petit Vingtième*, suplemento infantil del diario de corte pro-fascista y anti-semítico *Le XXe Siècle*, dirigido por el abate Norbert Wallez. Especialmente en sus dos primeras aventuras, la mencionada *Tintín en el país de los Soviets* y *Tintín en el Congo* (HERGÉ, 1993), la presentación en sociedad de Tintín estuvo vinculada a una fuerte polémica desde el mismo momento en que en sus viñetas podían leerse el poco disimulado alegato anticomunista, en la primera, y el elogio de un colonialismo condescendiente y paternalista para con otras culturas, en la segunda. Tanto es así que *Tintín en el Congo* fue apartado del canon editorial norteamericano, si bien, como señala Handy en su ensayo *Tintibulation*, personajes como Bugs Bunny o Popeye ya tenían similares esqueletos en el armario (HANDY, 2009). Desde entonces, y tras aquellas dos primeras aventuras, las posteriores incursiones de Tintín quedarían bajo sospecha, si bien Hergé no solo no estaba interesado en hacer apología de su ideario político, sino que incluso se preocupaba por rebajar los trazos que pudieran despertar recelos en ese sentido. Para cuando la Segunda Guerra Mundial estalló, el dibujante belga había alcanzado una madurez creativa que ya había dejado algunos de sus mejores álbumes —*Los cigarros del faraón* (HERGÉ, 1983), el mencionado *El loto azul*, *La isla negra* (HERGÉ, 1989) o *El cangrejo de las pinzas de oro* (HERGÉ, 1982), en el que hacía aparición por vez primera el personaje del Capitán Haddock— y se había alejado de historias más prestas

Arriba. ***La estrella misteriosa*** **(Hergé, Editorial Juventud, Barcelona, 1987)**
Abajo. ***El cangrejo de las pinzas de oro*** **(Hergé, Editorial Juventud, Barcelona, 1982)**

a la apología, accidental o no, que respiraban los dos primeros volúmenes, contextualizados en su etapa más joven y menos reposada —había publicado *Tintín en el país de los Soviets* cuando contaba con veintidós años, y tanto este álbum como su sucesivo serían *a posteriori* definidos por el autor como «un pecado de juventud» (APOSTOLIDÈS, 1984: 16)—. En 1941, con la ocupación nazi ya en marcha, Hergé publicaba *La estrella misteriosa* (HERGÉ, 1987), una de sus obras más oscuras, y también una de las primeras ocasiones en las que se abriría más explícitamente al fantástico. Aquel álbum, en el que Tintín, Haddock y un grupo de científicos internacionales iban a la caza de un meteorito, volvería a suscitar la polémica: el villano que trataba de adelantárseles en esa carrera se llamaba Blumenstein, y tanto sus rasgos como su apellido invocaban inmediatamente el estereotipo del millonario judío y avaricioso. En medio del conflicto, aquella caricatura le valió acusaciones de anti-semitismo, a lo que hay que sumar el hecho de que en las primeras versiones, los marineros de la expedición rival navegaban con la bandera estadounidense. Sin embargo, y una vez más, Hergé solo quiso minimizar la controversia y, tras la guerra, el apellido de Blumenstein había cambiado por Bohlwinkel: su exagerada nariz había sido rebajada y la bandera enemiga ya no era la de Estados Unidos, sino de un país ficticio llamado São Rico. Años después, el padre de Tintín restaría importancia a la polémica asegurando que se trataba del estilo de la época (HANDY, 2009).

En cualquier caso, el final de la guerra marcó un punto de no retorno en la evolución del personaje. Tras esta, las connotaciones políticas quedarían no tanto extinguidas, sino esterilizadas en el tono aséptico de un Hergé que se consagraría a una mirada más prudente, pero denunciatoria de injusticias sociales o regímenes totalitarios —los casos de *El asunto Tornasol* (HERGÉ, 1972) y *Tintín y los pícaros* (HERGÉ, 1995), último álbum que publicaría y el cuál le llevaría ocho años de trabajo— siempre escudado bajo una nomenclatura ficticia. Pasada aquella primera etapa, Tintín ya no era esa expresión poco oportuna de las coordenadas ideológicas de su creador, sino un avatar para el género de aventuras, que potenciaría un humanismo sin fronteras y una inquietud constante y verniana por las conquistas del hombre a lo largo del siglo XX —antes incluso de la carrera espacial, ya se habían publicado los volúmenes *Objetivo: la Luna* (HERGÉ, 1992) y *Aterrizaje en la Luna* (HERGÉ, 1990), no tan alejados de lo que luego sería la llegada del ser humano al satélite terrestre—. En definitiva, la internacionalización del éxito de Tintín resultó de un constante proceso de moderación y modulación, lo que Jean-Marie Apostolidès ha señalado como «el caso casi único de un autor que reescribía sin cesar sus propias obras, no solo para que ellas formaran un todo, sino también para que se adaptaran siempre a la ideología comercial contemporánea»[1] (1984: 12). Por esa vía, Hergé explotó la esencia de la aventura para un mercado que ampliaba sus límites más allá de la cultura e idiosincrasia francófona, algo que su competidor Astérix nunca alcanzó en el mismo grado, probablemente porque, como recuerda Apostolidès, estaba marcado por cierto chovinismo y resultaba demasiado convencional para apasionar fuera de un contexto francés (1984: 12). Desde finales de la década de los cuarenta, además, ese éxito creciente se traduciría en varias adaptaciones a la pantalla; intentos que tratarían con distinta suerte de llevar la, en apariencia, sencilla fórmula del cómic a un audiovisual en el que, no obstante, esta acabaría revelándose una pieza difícil de encajar.

De la viñeta al fotograma: Tintín en movimiento

En 1947, Claude Misonne filmaba *Le crabe aux pinces d'or*, cinta de animación que adaptaba *El cangrejo de las pinzas de oro* en blanco y negro y con la técnica de *stop-motion*. Una rareza llevada a cabo por un pequeño estudio belga que apenas contaría con distribución, pero que marcaría la primera versión oficial de una aventura de Tintín en la pantalla. En 1961, *Tintín y el misterio del Toisón de Oro* se convertía en la primera adaptación de acción real, realizada a partir de un argumento original de André Barret y Rémo Forlani. En ella, Jean-Pierre Talbot interpretaba al reportero belga, quien acompañaba al Capitán Haddock (Georges Wilson) hasta Estambul, donde se encontraba la embarcación titular que este recibía en herencia de un amigo. Tres años después, Talbot repetía en la producción franco-española *Tintín y el misterio de las naranjas azules*, aunque Wilson era reemplazado por Jean Bouise en el papel de Haddock y Félix Fernández sustituía a Georges Loriot como el profesor Tornasol. De nuevo, se trataba de una

aventura que no adaptaba ninguno de los álbumes de Hergé, sino que partía de otra historia de Barret, quien escribió un guion en colaboración con Condroyer, Forlani y René Goscinny —padre de Astérix y Obélix—, en el que Tintín y Haddock viajaban a España[2] para rescatar a Tornasol y a su colega español, el profesor Zalamea (Ángel Álvarez). Lo llamativo de estas dos aproximaciones de carne y hueso era su empeño en traducir el espíritu del cómic a través de: 1) una mímesis, casi grotesca, de los actores respecto a los personajes a los que daban vida; y 2) un acercamiento colorista a la estética Tintín a través del Eastmancolor, sistema de peor calidad que el popular Technicolor (MUÑOZ, 2008). A la luz de la escasa repercusión de ambas películas fuera de algunos países europeos, quizá el motivo de su relativo fracaso se hallara en una caligrafía visual incapaz de adoptar la sobriedad y precisión de la línea clara[3] del dibujante belga. Dicho de otra manera: la saturación, el artificio pretendidamente cómic de las cintas de Vierne y Condroyer chocaba con la sencillez bidimensional del estilo Hergé, siempre más eficaz y expresivo, dotado de una cinética y una agilidad narrativa que estas no conseguían implantar en sus imágenes.

Desde entonces, y hasta que viera la luz el proyecto de Steven Spielberg, pasarían cuarenta y siete años sin que se diera otra tentativa de adaptación que no fuera en animación de dos dimensiones. En dicho formato, sin embargo, los resultados fueron estimables y se ajustaban a la esencia del personaje sin muchos problemas. La celebrada *Tintín en el templo del sol* (Tintin et le temple du soleil, Eddie Lateste, 1969) adaptaba los álbumes *Las siete bolas de cristal* (HERGÉ, 1988) y su continuación *El templo del sol* (HERGÉ, 1999), y era la propuesta en largo del estudio Belvision[4], que entre 1959 y 1964 había producido para televisión la serie *Les aventures de Tintin* (Belvision, 1959-1964). El propio estudio realizaba unos años más tarde *Tintín en el lago de los tiburones* (Tintin et le Lac aux requins, Raymond Leblanc, 1972) a partir de un guion original de Greg —luego la película sería adaptada a *comic book*—, redactor jefe de la revista *Tintin* entre 1965 y 1974. Esta última, sin tener que rendir cuentas a una historia preexistente, se ajustaba a las coordenadas del canon Tintín —disponía, una vez más, al millonario Roberto Rastapopoulos como villano— al tiempo que mostraba sus afinidades por cierto género de acción europea que, por entonces, encontraba a uno de sus estandartes en James Bond, figura con la que Tintín no podría estar al tiempo más cerca —los enfrentamientos submarinos, el antagonista que obra desde su base secreta entre monitores y mandos de control— y más lejos —está despojado de la masculinidad y estoicismo del espía británico, no muestra ningún interés ni atracción por las mujeres—. En 1991, la productora francesa Ellipse y la canadiense Nelvana co-produjeron una nueva serie para televisión que constaría de tres temporadas y que, a diferencia de la de Belvision de la década de los sesenta, adaptaría los volúmenes de Hergé con estricta fidelidad en treinta y nueve episodios de treinta minutos cada uno, ya que la mayoría de las historias se dividían en dos capítulos. Esta vez, la serie gozó de distribución internacional y fue un éxito crítico que la confirmó como esa gran adaptación animada del canon Tintín que Hergé, fallecido en 1983, no pudo disfrutar.

Spielberg y Hergé: Tintín y el trazo difícil

La adaptación a la gran pantalla de las aventuras de Tintín, no obstante, seguía siendo una asignatura pendiente. Precisamente en 1983, Steven Spielberg había contactado con Hergé, quien se mostraba encantado del interés del director por llevar al cine su obra. Al fin y al cabo, si había un cineasta dotado para abordar la aventura dirigida a un público juvenil y familiar —y, al mismo tiempo, más marcado por una herencia judía difícil de conciliar con el lado más antisemita de la obra del dibujante— , ese era el mismo que había hecho realidad el éxito de *En busca del arca perdida* (Raiders of the Lost Ark, Spielberg, 1981), una película dentro de la cual Tintín podría hacerse un hueco entre el recuerdo de *La oreja rota* (HERGÉ, 2004) y *El templo del sol*. Hergé murió antes de que se pudieran conocer, pero su viuda Fanny Rodwell cedió los derechos a Spielberg cumpliendo así el deseo expreso de su marido. El proyecto acabaría materializándose, casi dos décadas después, en

Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio **(The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, Steven Spielberg, 2011)**

Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio **(The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, Steven Spielberg, 2011)**

Las aventuras de Tintín: el secreto del Unicornio, primera de una franquicia ideada por Spielberg y Peter Jackson —otro realizador que se debe en su cine a la tradición aventurera— en la que los dos directores se alternarían detrás de la cámara. En esta primera entrega dirigida por Spielberg, se unificaban *El cangrejo de las pinzas de oro*, *El secreto del Unicornio* (HERGÉ, 1989) y *El tesoro de Rackham el Rojo* (HERGÉ, 1979), los tres álbumes que Hergé había publicado durante la Segunda Guerra Mundial y en medio de la polémica suscitada por *La estrella misteriosa*. El mayor desafío, más allá de la condensación narrativa a cargo del equipo de guionistas formado por Edgar Wright, Steven Moffat y Joe Cornish, era el de encontrar la forma de transmitir la línea clara de Hergé, un reto al que Spielberg y Jackson respondieron recurriendo a la tecnología de captura de movimientos. La técnica del *mocap*, empleada por el propio Jackson para el personaje de Gollum en su saga de *El Señor de los Anillos* (Lord of the Rings, 2001-2003, Peter Jackson) y para el gorila de *King Kong* (2005) —ambos incorporados por el actor Andy Serkis, que en *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* encarna al Capitán Haddock—, permitía emular la superficie caligráfica del cómic sin renunciar a la expresividad particular de sus personajes[5]. En resumidas cuentas, la línea clara encontraba en dicha tecnología la posibilidad de extenderse en la imagen en movimiento, al tiempo que adquiría una tercera dimensión, una revisión y ampliación de la identidad estética que la película escenifica en el paso de los créditos iniciales, revisión *à la* Saul Bass de la iconografía del universo Tintín, a la primera escena, en la que es el propio Hergé, ya tridimensional, quien pinta un retrato en vivo del reportero en un mercado callejero. La maniobra de dotar de volumen tridimensional a unos dibujos que alcanzaban una expresividad contundente con trazos básicos, empero, se revela de nuevo problemática en la fricción a la que puede dar pie el resultado final para con el recuerdo inevitablemente nostálgico del lector. En su reseña de la película para *Fotogramas*, el crítico Jordi Costa apuntaba que la cinta de Spielberg presentaba un estimulante problema formal al prescindir de la lógica hergiana: mostrar exclusivamente lo que es necesario y suficiente para la inteligibilidad de la trama; y se preguntaba si la corporeidad del universo 3D era la mejor manera de traducir la economía caligráfica de la línea clara (COSTA, 2011). Las dudas del crítico no eran infundadas: el nuevo volumen que otorgaba a los personajes la animación por captura de movimientos invitaba al equipo artístico del proyecto a (re)imaginar la acción en términos de un gran espectáculo visual al que los cómics originales no acostumbraban a prestarse; pero además, el paso a esa tridimensionalidad obligaba a plantear el dinamismo y expresividad dramática de sus protagonistas.

Aquí es donde brota la contradicción que cuestiona la eficacia, al menos en términos formales, de la adaptación de Spielberg. Uno de los secretos del Tintín gráfico reside en unos rasgos que lo definen como una identidad casi vacía, como un espacio que uno puede rellenar con su propia personalidad y anhelo de aventura. El filósofo Michel Serres comparaba la cabeza ovalada de Tintín con una de esas imágenes huecas en las que uno pone su propio rostro, lo que hace de él un héroe ambivalente con el que todo el mundo puede identificarse (SERRES, 2011). El Tintín de Hergé es un recipiente que cualquier lector, sin que importe su procedencia y cultura, puede hacer suyo, un vehículo con el que transitar el género con el afán de descubrir realidades y escenarios desconocidos a miles de kilómetros de distancia. Es, en fin, un personaje impoluto y limpio con el que cada cual es el protagonista de su exótica aventura de folletín, su *thriller* europeo,

su drama de supervivencia o su relato de ciencia ficción de serie B. Astérix y Obélix, quienes también emprendieron sus viajes fuera de la Galia, no posibilitaban el mismo proceso de reconocimiento porque, al contrario que Tintín, su identidad y su humor eran fundamentalmente endogámicos, un laboratorio de pruebas en el que René Goscinny y Albert Uderzo experimentaban con la comedia de choque cultural, siempre desde un prisma orgullosamente francés. Volviendo al Tintín de Spielberg, este se halla ante el conflicto fundamental de dotar de dimensionalidad, vía la técnica *mocap*, a un personaje que en el fondo es una página en blanco. La consecuencia es un Tintín que funciona más bien como epicentro indefinido de una película que trata de practicar el género por la vía de la acumulación visual —el plano-secuencia de Bagghar, filigrana heredera de la persecución por la selva de *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull, Spielberg, 2008)—, lo cual le confiere un dinamismo cercano al de las aventuras gráficas de su protagonista, pero le distancia del pragmatismo y eficacia de la línea clara. En ese distanciamiento, tampoco la animación por captura de movimientos alcanza las mejores posibilidades de la economía cinética de Hergé —por ejemplo, la técnica oxida la contundencia *slapstick* de cualquiera de las caídas de Hernández (Simon Pegg) y Fernández (Nick Frost)—, ni apadrina los rasgos más subversivos de un Capitán Haddock, que pasa de ser un secundario tosco, agresivo y alcohólico en las viñetas a un borracho familiar que se mueve entre el patetismo y la bondad.

Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio puede suponer un relativo fracaso en la transposición de la forma y estética hergiana, adormecida bajo una animación todavía demasiado impersonal para hacer olvidar la meridiana expresividad de la obra del artista belga. Pero en cuanto a espíritu, poco o nada se le puede reprochar a una cinta que se entrega concienzudamente al ánimo del subgénero de la aventura familiar e inaugura una saga perfectamente integrada en el *mainstream*, que apela a un público transnacional. La franquicia de Spielberg y Jackson significa una oportunidad para extender en el cine el legado de Hergé con cierta oficialidad[6]. Pero sobre todo, supone el punto culminante de un largo y fascinante proceso de readaptación y supervivencia de uno de los iconos del cómic del siglo XX, uno por el cual un creador se empeñó en reformular su creación para alejarla de todo rasgo ideológico y virarla hacia valores netamente humanistas y exportables. Y en el centro de esa constante revisión, se halla una metamorfosis cuyo estadio final es un héroe apolítico y desgajado de identidad. Paradójicamente, los rasgos que le han permitido sobreponerse al paso del tiempo y convertirse en plausible paradigma de una parte del cine de evasión: aquella no interesada en cuestionar la realidad que le cobija, sino gustosa de bucear en sensaciones perdidas en la nostalgia para recontarlas por otros medios. ■

El Tintín de Spielberg se halla ante el conflicto fundamental de dotar de dimensionalidad, vía la técnica *mocap*, a un personaje que en el fondo era una página en blanco

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio* como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien la actual distribuidora de la película no ha autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Sony Pictures Home Entertainment la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. Asimismo, *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* quiere agradecer a Editorial Juventud el permiso concedido para la publicación de viñetas e imágenes de la colección de cómics *Las aventuras de Tintín*. (Nota de la edición.)

1 La traducción es del autor. El original puede encontrarse en Apostolidès (1984).

2 De hecho, parte de la película fue rodada en España, con localizaciones en las poblaciones valencianas de Burjassot, Gandía, Xàtiva y Simat de la Valldigna. Para más información, léase el artículo «Cuando Tintín y Haddock bailaron flamenco en Valencia», de Rodrigo Terrasa (TERRASA, 2011).

3 La expresión «línea clara» la utilizó por primera vez el holandés Joost Swarte en 1977 a

Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio **(The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn, Steven Spielberg, 2011)**

propósito de la exposición «Kuifie in Rotterdam» (Tintín en Rotterdam) para referirse al estilo gráfico de Hergé. Define un dibujo depurado, que emplea un trazo lineal continuado, en el que se potencian los ángulos y se rechaza toda sombra o volumen susceptible de alterar la legibilidad del conjunto (GAUMER y MOLITERNI, 1994: 192).

4 Asimismo, Belvision también produciría dos de los largometrajes animados basados en los cómics de Astérix y Obélix, *Astérix el Galo* (Astérix le Gaulois, Ray Goossens, 1967) y *Astérix y Cleopatra* (Astérix et Cléopâtre, Goscinny, Lee Payant y Albert Uderzo, 1968), y otro más sobre las aventuras de Lucky Luke, *Lucky Luke el intrépido* (Daisy Town, René Goscinny, 1971).

5 El rodaje con esta técnica se realizó en los estudios de Weta Digital, fundados en 1993 por Peter Jackson, Richard Taylor y Jamie Selkirk en Wellington, Nueva Zelanda. Uno de los primeros proyectos de Weta fue realizar los efectos visuales de *Criaturas celestiales* (Heavenly Creatures, Peter Jackson, 1993). Sin embargo, las películas de la saga *El Señor de los Anillos* y *King Kong* fueron las que situaron a la compañía en la avanzadilla de los efectos digitales y, en particular, en la técnica de captura de movimientos.

6 El rodaje de la siguiente película de la saga está previsto para 2013, y se trata de una adaptación de *Las siete bolas de cristal* y *El templo del sol* que correrá a cargo de Peter Jackson.

Bibliografía

APOSTOLIDÈS, Jean-Marie (1984). Anatomie d'un succès: Les aventures de Tintin. *Liberté*, vol. 26, nº 4 (154), pp. 11-24.

— (2009). *The Metamorphoses of Tintin: or Tintin for Adults*. Palo Alto: Stanford University Press.

COSTA, Jordi (2011). Las aventuras de Tintín: El secreto del Unicornio. *Fotogramas.es*. Recuperado de <http://www.fotogramas.es/Peliculas/Las-aventuras-de-Tintin-El-secreto-del-unicornio/Critica>.

— (2011b) Tintín en los universos paralelos (del cine). *El País Tentaciones*. Recuperado de: <http://tentaciones.elpais.com/2011/10/tintin-costa.html>.

GAUMER, Patrick, y MOLITERNI, Claude (1996). *Diccionario del Cómic*. Barcelona: Larousse Planeta.

GASCA, Luis, y GUBERN, Román (2011). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

GIROUX, Renée-Héloïse y Hébert, François (1993). *¿Eres tintinólogo?* Barcelona: Editorial Juventud.

HANDY, Bruce (2009). Tintibulation. *The New York Times*. Recuperado de <http://www.nytimes.com/2009/12/27/books/review/Handy-t.html?pagewanted=all>.

HERGÉ (1972). *El asunto Tornasol*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1979). *El tesoro de Rackham el Rojo*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1982). *El cangrejo de las pinzas de oro*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1983). *Los cigarros del faraón*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1987). *La estrella misteriosa*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1988). *Tintín en el Tíbet*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1988). *Las siete bolas de cristal*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1989). *El secreto del Unicornio*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1989). *La isla negra*. Editorial Juventud: Barcelona.

— (1990). *Aterrizaje en la Luna*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1992). *Objetivo: la Luna*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1992). *Tintín en el país de los Soviets*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1993). *El loto azul*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1993). *Tintín en el Congo*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1995). *Tintín y los pícaros*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (1999). *El templo del sol*. Barcelona: Editorial Juventud.

— (2004). *La oreja rota*. Barcelona: Editorial Juventud.

MERCIER, Frédéric (2011). Tintin et les mystères de la adaptation. *TCM*. Recuperado de <http://tcmcinema.fr/2011/10/19/tintin-et-les-mysteres-de-ladaptation/>.

MUÑOZ, Almudena (2008). El misterio del Toisón de Oro: A Tintín se le suben los colores de la realidad. *LaButaca.net*. Recuperado de <http://reportajes.labutaca.net/el-misterio-del-toison-de-oro-a-tintin-se-le-suben-los-colores-de-la-realidad/>.

ORTOLI, Sven y SERRES, Michel (2011). *Tintin au pays des philosophes*. París: Philosophie Magazine.

SERRES, Michel (2011). Serres : «Hergé est le Jules Verne du XXe siècle». *Le JDD*. Recuperado de <http://www.lejdd.fr/Culture/Livres/Actualite/Le-philosophe-Michel-Serres-evoque-Tintin-et-Herge-interview-411069>.

TERRASA, Rodrigo (2011). Cuando Tintín y Haddock bailaron flamenco en Valencia. *ElMundo.es C. Valenciana*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/elmundo/2011/10/24/valencia/1319462351.html>.

Jordi Revert (Valencia, 1984) es licenciado en Comunicación Audiovisual y Periodismo por la Universitat de València. Desde 2008 Ha desempeñado su actividad profesional como crítico y escritor cinematográfico en diversos medios online (*Détour*, *LaButaca.net*, *Miradas de cine*). Asimismo, ha publicado varios ensayos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* y coordinado la publicación en dos ocasiones. Escribió el capítulo *El nuevo guion cinematográfico: vanguardias narrativas y rebelión creativa para el cine del siglo XXI*, dentro del libro colaborativo *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion*.

Álvaro Pons

LA ADAPTACIÓN DE CÓMICS AL CINE EN FRANCIA Y EEUU: DEL HOMENAJE ARTÍSTICO A LA FRANQUICIA MERCADOTÉCNICA

La adaptación de cómics al cine ha sido una constante a lo largo del pasado siglo XX, sobre todo en aquellos mercados donde se ha instaurado una estructura industrial editorial de suficiente potencia alrededor del cómic, como EEUU, Francia o Japón. El caso japonés merece un estudio aparte por la sorprendente y fecunda integración de la creación audiovisual con la propia concepción industrial y mercadotécnica, que contrasta decisivamente con la diferente aproximación que la generalización de las adaptaciones cinematográficas de cómics ha dado lugar en Francia y EEUU Aunque ambos países deberían compartir condicionantes, por ser lugar de origen y desarrollo de las dos principales concepciones actuales tanto de la historieta como de la cinematografía, su opción de generalización de la adaptación de la historieta al cine se ha revelado como especialmente separada en sus planteamientos: frente a la operación global de *marketing* que se antepone al original en historieta que plantea la opción americana, en la francesa se ha seguido de forma más rigurosa la concepción de la adaptación como un homenaje artístico.

Dos artes visuales desarrolladas en paralelo

Cómic y cine compartieron a principios del siglo XX un desarrollo espectacular, en el que de forma paralela establecieron las bases de sus códigos narrativos y estéticos, acogidos por el contexto acelerado de la sociedad e industria americana de ese momento. Aunque sus inicios hunden sus raíces en diferentes aproximaciones a la tradición de la narrativa gráfica, que cristalizarían en distintos momentos de la historia de Europa, sería en los EEUU donde ambos medios encontrarían un caldo de cultivo ideal para su crecimiento y solidificación como alternativas de una balbuceante industria cultural que comenzaba entonces a fusionar el concepto de arte y entretenimiento sin solución de continuidad. La experiencia del cómic como arte derivado de la narración gráfica fue basal para la evo-

lución y creación de recursos narrativos en un arte cinematográfico que, pese a las profundas diferencias conceptuales y formales entre ambas disciplinas, veía en el cómic un medio *hermano*, tanto en intereses como en referentes visuales, narrativos y gráficos (LACASSIN, 2012). Origen y evolución paralelas que favorecerían los préstamos formales y argumentales en uno y otro sentido, pero que ya desde sus inicios encontrarían una vía propia en la adaptación cruzada: la experiencia de trasvase mediático tradicional entre otras formas culturales adquiere en este caso una identidad definida en la que las adaptaciones de un medio a otro se convierten en constantes (PRATT, 2012:147). Ya desde las experiencias pioneras de autores como Émile Cohl o Winsor McCay (GUBERN y GASCA, 1972:91), que practican en primera persona la traslación de sus propias creaciones a la animación, las primeras décadas del siglo XX resultan especialmente prolíficas en la adaptación de series de historietas que aparecían en prensa a la gran pantalla, aprovechando en muchos casos el concepto común de serial que tan habitual era en el cine americano de entreguerras. Llegados los años treinta, prácticamente todas las tiras diarias que gozaban de cierto reconocimiento popular tendrían rápidamente una contrapartida en la gran pantalla: Flash Gordon, Agente Secreto X-9, Dick Tracy, Blondie, Batman o Jungle Jim, por citar solo algunos, se reflejarían en seriales cinematográficos con un éxito de público similar al de las viñetas (COMA, 1980: 26).

Una exitosa traslación que, tras la Segunda Guerra Mundial y especialmente en el mercado americano, encontraría mejor acomodo en la naciente televisión, como heredera de un renovado serial radiofónico donde también los cómics de prensa y los nacientes *comic books* habían demostrado una especial facilidad de traducción. Aunque la gran pantalla acogió sin problemas las adaptaciones de cómics, lo cierto es que a partir de la década de los cincuenta el número de adaptaciones descendió espectacularmente. Superado ya el modelo de serial cinematográfico, era el turno del musical o de la gran superproducción como forma en boga en Hollywood, que también probó suerte en el noveno arte: el primero tendría como mejor ejemplo *Li'l Abner* (Melvin Frank, 1959), mientras que la segunda se reflejaría en *Príncipe Valiente* (Prince Valiant, Henry Hathaway, 1954).

Barbarella **(Roger Vadim, 1968)**

Un continuo de adaptaciones que, paradójicamente, no encuentra correlato en la otra gran industria del cómic occidental, la francesa. Pese al imponente desarrollo del cómic en Francia durante los años cuarenta y cincuenta, impelido por la definición de personajes que desarrollarían toda su potencia icónica para establecerse como referentes absolutos del medio con cabeceras propias de gran éxito dentro del público juvenil, lo cierto es que la traslación a la gran pantalla apenas tuvo repercusión. En los años cuarenta tan solo el éxito del *Tintin* de Hergé consiguió verse reflejado en una adaptación a una película de animación con marionetas realizada con la técnica del *stop-motion*, *Le crabe aux pinces d'or* (Claude Missone, 1947).

Hacia el hermanamiento de las nuevas formas pop

El comienzo de los años sesenta no marcaría un especial cambio en la tendencia establecida en la década anterior. Mientras que en los EEUU seguía la directriz mayoritaria de elegir la televisión como medio ideal para la traslación de series de cómic, en Francia se daban tímidos intentos para establecer una tradición de adaptaciones de cómic al cine con las primeras películas de imagen real de *Tintin*. *Tintín y el misterio del toisón de oro* (*Tintin et le mystère de la Toison d'or,* Jean Jacques Vierne, 1961) y la posterior *Tintín y el misterio de las naranjas azules* (Tintin et les oranges bleues, Philippe Condroyer, 1964), ambas protagonizadas por Jean Pierre Talbot en el papel del mítico reportero de *Le Petit Vingtième*, marcan un claro intento de desarrollar un discurso paralelo entre las publicaciones en papel y la gran pantalla, siguiendo en cierta medida lo ya establecido por su contrapartida americana, donde ya se practicaba habitualmente la diferenciación entre los hilos argumentales de las historietas publicadas en papel y los que se verían en los seriales cinematográficos.

Sin embargo, este acercamiento tendría poco recorrido: a mediados de la década de los sesenta, la revolución cultural que vive Francia tiene en la historieta un protagonista principal. Restringida y relegada a un papel de entretenimiento menor para un público infantil o juvenil, el noveno arte vivirá una profunda reivindicación de su importancia cultural, precisamente desde una intelectualidad que establecía una nueva consideración de las artes visuales donde el cómic formaba parte por derecho propio al mismo nivel que el cine, la pintura o la ilustración. La constitución del Centre d'Étude des Littératues d'Expression Graphique (CELEG) a partir del colectivo formado alrededor de la revista teórica *Gif Wiff* confirma esta sólida relación sin más que mirar la nómina de adscritos a este grupo: junto a teóricos pioneros de la historieta o autores como Francis Lacassin, Luis Gasca, Pierre Couperie, Remo Forlani, Marcel Brion, Jean Claude Forest o Umberto Eco, encontramos cineastas y teóricos del séptimo arte del prestigio de Alain Resnais, Jacques Ledoux, Chris Marker, Federico Fellini o Alejandro Jodorowsky. Un grupo multidisciplinar que reclamaría abiertamente una consideración adulta para la historieta con una sólida cimentación en el estudio de los clásicos de prensa americanos como *Li'l Abner* (CAPP, 1934), de Al Capp, *Tarzan* (FOSTER, 1929), de Hal Foster, *Popeye* (SEGAR, 1919), de Elzie Crisler Segar, o *Mickey Mouse* (GOTFFREDSON, 1930), de Floyd Gottfredson, pero con una proyección de futuro definida que abría el debate sobre la necesidad de cambiar el rumbo de la historieta que se estaba desarrollando en el continente en ese momento. El resultado no se hizo esperar y, de la mano de publicaciones de Eric Losfeld como *V-Magazine*, aparecen obras de referencia como *Barbarella* (FOREST, 1962), donde el género de ciencia ficción de corte clásico inspirado en el canónico *Flash Gordon* de Alex Raymond se reescribe en términos de modernidad provocadora, incluyendo en la aventura abundantes dosis de erotismo que de forma tajante definían la búsqueda de un lector adulto muy alejado del tradicional lector infantil con el que se identificaba a la historieta de la época. Sin embargo, pese a las intenciones de apariencia rupturista, en realidad tan solo se habían cambiado las formas: el envoltorio erótico escondía una historia de corte clásico que, en sus planteamientos, apenas se alejaba de las fuentes de las que se quería diferenciar. Pero la simiente de un cambio estaba plantada y, apenas unos años después aparecerían obras profundamente transgresoras que, aunque de nuevo jugaban la baza del erotismo como elemento de clasificación adulta, sí establecían una profunda maduración argumental más enraizada en el discurso político que se gestaba en la sociedad francesa durante los años sesenta. Tanto *Jodelle* (BARTIER y PELLAERT, 1966) como *Pravda la survireuse* (PELLAERT y THOMAS, 1967), dos obras míticas y seminales de este nuevo movimiento, lanzan un mensaje claro de renovación que impregna desde lo argumental a lo formal. La referencia política, la insurgencia rebelde y la contestación social se apoyan en un alejamiento de las formas clásicas de la historieta para acercarse a las expresiones de la experimentación pictórica del *pop art* o de la figuración narrativa.

Lógicamente, la fuerza de esta transformación discursiva de la historieta debía tener una respuesta en un cine francófono que había vivido su propia catarsis renovadora durante los últimos años de la década de los cincuenta, precisamente teniendo como protagonistas algunos de los directores que ahora formaban parte del CELEG. En 1968 veía la luz la adaptación cinematográfica de *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), en la que ya se establecen una serie de criterios que diferencian la producción francoitaliana de las tradicionales adaptaciones de series de cómic. Frente a la vocación infantil juvenil de las adaptaciones que se practicaban en los EEUU, el film de Vadim no elude las grandes dosis de erotismo de su original. Aunque las dulcifique y atenúe, son lo suficientemente explícitas y sorprendentes para un espectador de la época como para definir unívocamente su opción por un público adulto, a lo que hay que añadir un especial cuidado por la fidelidad artística: frente a la libertad que solían mostrar sus contrapartidas americanas, la película protagonizada por Jane Fonda tiene escrupuloso cuidado en reflejar los diseños de las viñetas de Forest e incluso jugar al guiño cómplice con el espectador que había sido antes lector, mostrando recreaciones casi exactas de las viñetas. Aunque en estricta cronología, se debería considerar como iniciador de esta nueva aproximación a la historieta la película de Joseph Losey *Modesty Blaise, superagente femenino* (Modesty Blaise, Joseph Losey, 1966), una producción italo británica que llevaba a la gran pantalla las aventuras de la heroína creada por Peter O'Donell y Jim Holdaway en 1963, una contrapartida femenina de James Bond que trajo aires de contestación y rebeldía a la supremacía del macho en el género de aventuras, uniéndose en espíritu a su colega fantacientífica francesa tanto en el cómic como en el cine. Sin embargo, frente a la fidelidad del planteamiento de Vadim, Losey opta por una visión irónica y pop, decididamente camp en su revisión del mito heroico al uso en el cine de la época. La complejidad formal de su puesta en escena, tan distorsionada como alucinógena en algunos momentos, es una crítica tan consciente como ácida de su director a los planteamientos de cine de autor imperantes en ese momento (GARDNER, 2004: 130), pero supone también un alejamiento de los planteamientos originales de O'Donell y Holdaway, más enfocados a una versión renovada del género de espías desde una óptica feminista.

La visión camp de Losey podría enlazarse, en cierta medida, con una de las pocas películas sobre superhéroes que se produjeron en EE.UU. durante los años sesenta: *Batman: la película* (Batman, Leslie H. Martinson, 1966). Aunque el origen de la película se encuentra en la serie de televisión *Batman* (William Dozier, ABC: 1966-1968) com-

Spider-Man (Sam Raimi, 2002)

parte con ella un desenfadado sentido del humor —que probablemente tiene su referente en *Superagente 86* (Get Smart, Mel Brooks y Buck Henry, 1965-1969: NBC; y 1969-1970: CBS), estrenada apenas un año antes— y una irónica visión que fue interpretada en su momento como un fenómeno del *pop-art* televisivo (BROOKER, 1999:191). La alegría cromática de sus diseños, la ingenuidad delirante de sus diálogos, unos personajes y situaciones conscientemente ridículos que, sin embargo, se hacían entrañables. Un monumento de creatividad desbordada a lo camp que tuvo incluso homenaje del propio Andy Warhol cuando protagonizó en 1967 un set de fotografías para la revista *Esquire* disfrazado de Batman y Robin junto a la modelo Nico.

Sin embargo, todo ese planteamiento que, en principio, podría conectar con los principios artísticos que se movían al otro lado del Atlántico, tiene desde el inicio unas diferencias profundas en su clara concepción comercial: tanto la serie de televisión como la película obtuvieron una respuesta popular inesperada que favoreció el desarrollo de un enorme aparato de mercadotecnia de la serie. Cromos, figuras, modelos a escala del Batmóvil, libros, juegos de mesa... la lista de objetos derivados a la venta es tan amplia como diversa, dejando en cierto modo a los *comic books* de la época como un objeto más de *merchandising* y no como el referente original de los personajes. En cierta medida, se puede afirmar que la producción de Dozier —que en múltiples ocasiones había declarado que nunca había leído un cómic de *Batman*— se avanza en su concepción industrial de franquicia completa en casi cuatro décadas a lo que vivirá el cómic durante el comienzo del siglo XXI.

Hacia una nueva forma de entender el negocio de la adaptación cinematográfica

Pero la década de los sesenta acabó sin una clara generalización de las adaptaciones cinematográficas de obras de cómic. Pese a que la lista de opciones era tan amplia como diversa, en Francia el ejemplo de Vadim apenas caló en la industria del cómic. Con la excepción de algunas adaptaciones a animación tradicional de personajes referenciales como Astérix, Tintín o los Pitufos, tan solo es destacable la curiosa y casi olvidada *Lucky Luke el intrépido* (Daisy Town, René Goscinny, 1971), una aventura del *Lucky Luke* dirigida por el propio guionista de la serie, René Goscinny, y producida por Raymond Leblanc, responsable precisamente de las versiones animadas de los otros personajes icónicos antes mencionadas. Aunque la cinta puede considerarse como una rareza dentro del panorama de adaptaciones cinematográficas de la época, es sin duda la precursora de una forma particular y propia de afrontar la adaptación cinematográfica desde el respeto riguroso y escrupuloso con el original en viñetas. Si bien en ese momento no se basa estrictamente en ninguno de los álbumes entonces publicados del famoso vaquero de Morris y Goscinny —de hecho, el álbum con el mismo nombre no aparecería hasta más de una década después, en 1982— es un completo popurrí de las escenas más famosas de la serie, con especial cuidado tanto en un *casting* que recordara al máximo a los personajes originales, que llegara casi a la obsesión por reflejar casi literalmente tanto en lo gráfico como en lo argumental algunas de las viñetas de la serie.

Una forma de plantear la adaptación más próxima al interés del homenaje artístico que a la concepción comercial de industria del entretenimiento que llega desde EEUU, que sigue practicando la adaptación televisiva como principal forma de traslación intermedia del cómic. Tanto en forma de *TV movies* —realmente, pilotos de series que nunca llegan a ver la luz— como en series propiamente dichas, durante los primeros años setenta se verán adaptaciones de Hulk, Spider-Man, Dr. Extraño, Capitán América o Wonder Woman con mayor o menor fortuna que, en todos los casos, tendrán un nutrido acompañamiento de mercadotecnia que certifica que el interés de la industria se centra más en lo televisivo que en lo cinematográfico, en una tendencia que cambiaría decididamente en 1978, con el estreno de la mayor superproducción jamás dedicada a un personaje de historieta: *Superman* (Richard Donner, 1978). Planteada desde el principio como una operación completa de *marketing* de alto nivel, desde la inclusión de actores de primera fila como Marlon Brando al encargo a un oscarizado Mario Puzo (que había ganado el preciado galardón dos veces por su trabajo en las dos primeras partes de *El padrino* (The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972 y The Godfather Part II, Francis Ford Coppola, 1974), pero cuyo guion original sería finalmente desestimado) de desarrollar una historia basada en los cómics originales de Jerry Siegel y Joe Shuster, pasando por supuesto por un

completo catálogo de cromos, juegos e incluso cómics que adaptaban la película, en extraño juego de ida y vuelta que daba al cine la supremacía sobre el personaje. De hecho, el éxito incuestionable de la película de Richard Donner establece por primera vez una retroalimentación hacia el cómic que cambia la propia identidad del mismo. Por ejemplo, el diseño en forma de gigantesca drusa cristalina de la Fortaleza de la Soledad ártica de Superman pasaría a ser el referente gráfico de todo dibujante que pasara posteriormente por la serie publicada por DC Comics.

Sin embargo, el éxito de la adaptación del personaje instaurador de la mitología superheroica fagocitó en cierta medida el paso de cómics al cine. Pese a que se produjeron algunas adaptaciones de importancia como el musical *Annie* (John Huston, 1982), la barroca y *kitsch Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), o la inclasificable *Popeye* (Robert Altman, 1980), las películas que realmente monopolizaron la adaptación de cómics a la gran pantalla fueron las continuaciones de la película de Donner. En apenas dos años se estrenaron dos secuelas de la original: *Superman II* (Richard Lester, 1981), una deconstrucción canónica del mito del héroe desde la perspectiva más campbelliana, y *Superman III* (Lester, 1983), una abierta parodia más próxima al espíritu *National Lampoon* que al original de Siegel y Shuster. Un intento exagerado de exprimir comercialmente la saga que desinfló el interés por las adaptaciones de cómics en EEUU hasta 1989, en el que se estrena otra gran superproducción: la esperada *Batman* (1989), de Tim Burton. De nuevo una operación de *marketing* milimétricamente diseñada que abarca desde la elección del director al espectacular despliegue de publicidad y de *merchandising* asociado, que por primera vez incluirá de forma decidida tanto los juguetes y los cómics como los videojuegos. Pero, sobre todo, destaca por ser la primera adaptación de un personaje icónico del universo superheroico en el que se abandona conscientemente el diseño original de los personajes para acercarlo a las nuevas tendencias. Aunque en su argumento el Batman de Burton bebe abiertamente de la concepción *grim and gritty* de la versión del Hombre Murciélago creada por Frank Miller, en lo visual el film desarrolla una concepción propia tanto del personaje como de Gotham, la ciudad del justiciero que en la película de Burton adquiere personalidad protagonista al mismo nivel que el propio Batman, más gótica y siniestra que nunca. Si la adaptación de Superman de Richard Donner había trasladado algunos elementos a los cómics, el Batman de Burton definitivamente los transforma con la inclusión de cambios hasta en la indumentaria del personaje, un elemento casi reverencial en la tradición de los personajes de superhéroes que, en el caso del Hombre Murciélago, apenas había recibido ligeros cambios durante casi cincuenta años. De hecho, estos cambios serían mucho más profundos en la segunda entrega del personaje dirigida por Burton, *Batman Vuelve* (Batman Returns, Tim Burton, 1992), en la que se produce un completo rediseño de la iconografía básica del personaje y sus acompañantes y enemigos. La felina Catwoman es modelada por Burton como un personaje de estética sadomasoquista, mientras que el pérfido Pingüino es una execrable mutación de la naturaleza, cambiando radicalmente la visión de los cómics que inspiraron la serie de televisión de los sesenta, con la glamurosa versión de lentejuelas de la mujer gata que encarnara Julie Newmar o el histriónico personaje que interpretara Burgess Meredith. Unas modificaciones que llegarían incluso a los orígenes de los personajes —destacando los cambios aportados al Joker—, hasta ese momento, intocables.

Pese a que los aficionados más fervientes mostraron su oposición radical a los cambios introducidos por Burton, el incontestable éxito de las películas abrió definitivamente un movimiento

***Spider-Man* (Sam Raimi, 2002)**

de trasvase de géneros que trasladaría a los superhéroes desde su lugar natalicio, los cómics, hasta la gran pantalla.

El profundo salto entre la franquicia industrial y el homenaje artístico

A principios del siglo XXI habían quedado establecidos ya dos modelos bien diferenciados de adaptación cinematográfica, que se pueden además clasificar geográficamente como un modelo europeo y otro americano, en coincidencia con dos de los grandes mercados del cómic mundial. Durante el primer lustro del siglo esta segmentación se consolidará definitivamente con la prolífica apuesta que realiza el cine americano por la adaptación de personajes y series de *comic book* de superhéroes y la respuesta defensiva que el hipernacionalista cine francés realiza a la invasión de títulos norteamericanos.

Astérix y Obélix: al servicio de Su Majestad **(Astérix et Obélix: au service de Sa Majesté, Laurent Tirard, 2012)**

Como era de esperar, el éxito de *Batman* produce inmediatamente distintas secuelas que procurarán seguir el modelo comercial monopolizante que intentara su compañero kryptoniano durante la década anterior, primero con la secuela dirigida por el propio Burton, *Batman Vuelve* (Batman Returns, 1992) y posteriormente con dos secuelas dirigidas por Joel Schumacher, *Batman Forever* (1995) y *Batman & Robin* (1997), cuyo éxito fue diluyéndose, en parte por un forzado retorno a la interpretación camp del personaje, en la línea de la adaptación televisiva y cinematográfica de los sesenta, que no fue aceptada por un público ya acostumbrado a la imagen oscura del personaje que tanto éxito había obtenido en el cómic. Sin embargo, se comenzó un continuo goteo de adaptaciones de otros títulos de corte fantástico o superheroico más centrado en las pequeñas editoriales independientes, que buscaban casi siempre seguir el exitoso modelo de explotación comercial instaurado por las producciones de *Superman* y *Batman*. Personajes como las Teenage Mutant Ninja Turtles, Blade, Barb Wire, Juez Dredd, The Crow, The Mask o Spawn comenzaron a ver estrenadas adaptaciones de mayor o menor fortuna, que en algunos casos intentaron establecer una continuidad en forma de secuela que, en la mayoría de los casos, fue efímera.

Pero el mecanismo comercial solo necesitaba un empujón para funcionar de forma tan impecable como implacable. Era evidente que la estrategia industrial estaba perfectamente orquestada y había demostrado fehacientemente su buen funcionamiento, pero todavía no se había dado una generalización del proceso de adaptación, quizás porque todavía en ese momento, las fantasías que los dibujantes plasmaban en los *comic books* eran utopías irrealizables en la gran pantalla, con un grado de veracidad todavía insuficiente para los ingentes desembolsos económicos que suponía su producción. Sin embargo, el espectacular avance de la tecnología de los efectos especiales favoreció la creación de unas condiciones de contorno ideales que hicieran posible el trasvase del género de superhéroes desde su medio natal, el cómic, a otro medio, el cine (ECKE, 2010).

El pistoletazo de salida para este cambio se puede encontrar en *X Men* (Bryan Singer, 2000), un bombazo de taquilla que establece el punto de partida de un reguero sin fin hasta el momento de adaptaciones: otros títulos como *Spider-Man* (San Raimi, 2002), *Hulk* (Ang Lee, 2003) o *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) fueron tan solo el comienzo de un fructífero trasvase del género hacia el cine, en el que la iniciativa de los personajes era establecida por el cine. En la película de Singer, por ejemplo, se mantienen determinados aspectos del diseño de personajes original de la versión de los *X Men* que popularizan Chris Claremont y John Byrne en la década de los ochenta, pero se opta por cambiar radicalmente sus trajes e incluso la historia. Aunque los guionistas se basan todavía en los personajes originales, tanto su dinámica como su personalidad pasa a ser creativa dirigida desde el cine y no desde el cómic. Si las películas de *Superman* y *Batman* introdujeron ligeros cambios en las homónimas series de cómic, ahora los cambios son completos: los personajes de cómic cambian su estética para adecuarse a los referentes cinematográficos y, sobre todo, la propia industria establece como prioritario la adaptación de sus personajes a la gran pantalla. Las

directrices que editoriales como Marvel o DC marcan a sus creadores ya no son principios morales que deben cumplir sus personajes, sino esquemas de producción que deben respetar el uso cinematográfico de los personajes y la explotación comercial del *merchandising* derivado. De hecho, la editorial Marvel se transforma pronto en productora de sus propias películas y los resultados económicos reflejan claramente que las divisiones dedicadas al cómic pasan a ser un aspecto minoritario en las abultadas cuentas de resultados que llegan de los franquiciados de los personajes en cine, videojuegos y *merchandising* (JOHNSON, 2012). La continuidad de los personajes deja de tener sentido y lo que se establece ya es el programa de estrenos previsto, que tendrá en *Los Vengadores* (The Avengers, Joss Whedhon, 2012) su ejemplo más definido de la nueva filosofía que empapa la adaptación de cómics americanos al cine: su estreno se plantea con años de preparación, incluyendo la presentación paulatina de todos los personajes (Hulk, Iron Man, Thor, Capitán América) en sus propios largometrajes, con diseños específicos y originales para la gran pantalla y con una estrategia comercial que no deja ningún grado de libertad: desde los obligatorios juguetes, *merchandising* variado, videojuegos en todas las plataformas (desde consolas a nuevos dispositivos móviles), libros, series de dibujos animados —incluso dirigidas a un público de tan solo tres años a través de la serie *Super Hero Squad Show* (Stan Lee, 2009 2011: Cartoon Network) y sus derivaciones. El diseño incluso de los argumentos debe favorecer el cruce *intermedia* para que el espectador pueda seguir aventuras colaterales de la película en los videojuegos o a través de las publicaciones en papel o formato digital.

En claro contraste, el desarrollo de las adaptaciones de cómics que se produce en Francia toma un camino completamente distinto: frente a la casi hostil irrupción del cine que llega de los EEUU, el mercado francés moviliza a su superhéroe particular, a un icono referencial y reverenciado: Astérix. La creación de Albert Uderzo y René Goscinny es llevada a película de acción real en 1999 con *Astérix y Obélix contra César* (Astérix et Obélix contre César, Claude Zidi, 1999), un ambicioso proyecto que cuenta con Gérard Lauzier al guion y en el que la fidelidad al original es crucial. Frente a los cambios que propone el modelo americano, el modelo francés seguirá el camino iniciado por el propio René Goscinny al dirigir *Lucky Luke el intrépido*: el homenaje artístico. El *casting* es especialmente cuidado para obtener el máximo parecido con las viñetas e incluso el obligado despliegue de efectos especiales —más que la espectacularidad propia de esta tecnología— busca la literalidad de la representación gráfica de las viñetas de Uderzo. La estrategia comercial en una época de globalización es similar a la americana en lo que a despliegue de *merchandising* se refiere, pero desde el principio busca el referente del cómic y no sustituir a este. El gran éxito de público de esta película permite no solo la producción de secuelas (*Astérix y Obélix: Misión Cleopatra* [Astérix et Obélix: Mission Cléopâtre, Alain Chabat, 2002], *Astérix en los Juegos Olímpicos*, [Astérix aux Jeux Olympiques, Frédéric Forestier et Thomas Langmann, 2008] y *Astérix y Obélix: al servicio de Su Majestad* [Astérix et Obélix: Au service de Sa Majesté, Laurent Tirard, 2012], sino la posibilidad de adaptar otros personajes bien conocidos del público francés siguiendo este modelo: *Michel Vaillant* (Michel Valliant, Louis Pascal Couvelaire, 2003), *Bob y Bobette* (Suske en Wiske: De duistere diamant, Rudi Van Den Bossche, 2004), *Immortel, ad vitam* (Enki Bilal, 2004), *Los Dalton contra Lucky Luke* (Les Dalton, Phillipe Haïm, 2004), *Iznogoud* (Patrick Braoudé, 2005), *Largo Winch* (Largo Winch, Jérôme Salle, 2008) o *Las extraordinarias aventuras de Adèle Blanc-Sec* (Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc Sec, Luc Besson, 2010), siendo quizás esta última el referente más evidente del homenaje artístico, con un *casting* extremo y una construcción donde los referentes de las viñetas son idénticos. No se debe obviar en esta línea conceptual que la misma argumentación se puede trazar hacia las adaptaciones provenientes de la literatura infantil y juvenil, con ejemplos eviden-

***Hulk* (Ang Lee, 2003)**

tes como las dos versiones de *La guerra de los botones* —la de Yves Robert, de 1962, y la de Christophe Barratier, de 2011— o la más relacionada con el cómic *El pequeño Nicolás* (Le petit Nicolás, Laurent Tirard, 2009). De idéntica forma, también es necesario destacar la fundamental influencia que ha tenido en el desarrollo visual y narrativo la aportación de dos autores provenientes de la historieta francesa más insurgente de los años ochenta: Marc Caro y Jean Pierre Jeunet, un dúo creativo que estableció con películas como *Delicatessen* (Delicatessen, Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, 1991) o *Amélie* (Le fabuleux destin d'Amélie Poulain, Jeunet, 2001) bases propias y definidas para el imaginario visual y narrativo imperante en obras posteriores de esa nacionalidad, especialmente en las adaptaciones de cómic.

Dos modelos bien diferenciados que tienen lógicas excepciones —generalmente en aquellas adaptaciones más próximas a la novela gráfica, baste comprobar la obsesiva rigurosidad por el referente gráfico que mantiene Zack Snyder en sus adaptaciones *300* (2007) y *Watchmen* (2009) (MCALLISTER, 2006), más próximas al modelo francés; o la reinterpetación completa que sufre el teniente Blueberry en la lisérgica *Blueberry* (Blueberry: L'experience secréte, Jan Kounen, 2004), muy alejada de los planteamientos de J. M. Charlier y Jean Giraud)—, pero que se han establecido como mecanismos diferenciados de la adaptación cinematográfica de series de historieta, tan diferentes en su aproximación formal e industrial como en su origen geográfico. ■

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Barbarella, Spider-Man, Astérix y Obélix: al servicio de Su Majestad* y *Hulk* como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien las actuales distribuidoras de las películas no han autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Paramount Pictures Spain (*Barbarella* y *Hulk*), Tripictures (*Astérix...*) y Sony Pictures Home (*Spider-Man*) la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. (Nota de la edición.)

1 Evidentemente, sería necesario considerar el tercer mercado en discordia, el japonés, posiblemente el más potente tanto desde el punto de vista editorial como audiovisual, y con un planteamiento globalizador e integrador de la propuesta industrial mucho más elaborado y demostrado. Prácticamente toda nueva serie de *manga* publicada en el mercado editorial aparece ya preparada tanto para su traslación a la gran pantalla (tanto en adaptaciones como en películas de argumento original, ya sea en animación o imagen real) como para la adaptación televisiva y la mercadotecnia asociada de juguetes, coleccionables, etc.

2 La imagen oscura del superhéroe proyectada tanto por *The Dark Knight Returns* (MILLER, 1986) como por *Watchmen* (MOORE y GIBBONS, 1986-1987) de Alan Moore y Dave Gibbons es considerada por muchos estudiosos (TREJO, 2008) como el inicio estricto de la Era Oscura del género de superhéroes, en contraposición con los reconocidos periodos de Edad de Oro y Edad de Plata vividos en los años cuarenta y en los años cincuenta, respectivamente.

Bibliografía

BARTIER, Pierre (g) y PEELLAERT, Guy (di) (1966). *Les Aventures de Jodelle.* Hara-Kiri.

BROOKER Will (1999). *Batman: one life, many faces.* En CARTMELL, Deborah (ed.) *Adaptations: from text to screen, screen to text* (pp. 185-198). London: Routlegde.

CAPP, Al (1934). *Li'l Abner.* United Feature Syndicate.

COMA, Javier; GUBERN, Roman (1988). *Los Cómics en Hollywood. Una mitología del siglo.* Barcelona: Plaza y Janés.

ECKE, John (2010). Spatializaing the Movie Screen: How Mainstream Cinema is Catching Up on the Formal Potentialities of the Comic Book Page. En M. BERNINGER et al. (ed.) *Comics as a Nexus of Cultures: Essays on the Interplay of Media Disciplines and International perspectives* (pp. 7-20). Jefferson: McFarland and Compnay, Inc.

FOREST, Jean-Claude (di y g) (1962). *V-Magazine.*

FOSTER, Hal (1929). *Tarzan.* United Feature Syndicate.

GARDNER, Colin (2004). *Joseph Losey.* Manchester: Manchester University Press.

GOTFFREDSON, Floyd (1930). *Mickey Mouse.*

GUBERN, Roman y GASCA, Luis (1972). *El lenguaje de los cómics.* Barcelona: Península.

JOHNSON, Derek (2012). Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence. *Cinema Journal,* 52, 1.

LACASSIN, Francis (1972). The Comic Strip and Film Language. *Film Quarterly,* 26 (1), 11-23.

MACALLISTER, Matthew, GORDON, Ian, JANCOVICH, Mark. (2006). Meets Graphic Novel?: The Contradictory Relationship between Film and Comic Art. *Journal of Popular Film and Television,* 34 (3), 108-115.

MILLER, Frank (di. y g.), JANSON, Klaus (e) y VARLEY, Lynn (c) (1986). *The Dark Knight Returns* #1-4. DC Comics.

MOORE, Alan (g) y GIBBONS, Dave (di) y HIGGINS, John. 1986-1987. *Watchmen* #1-12. DC Comics.

PELLAERT, Guy (di y g) y THOMAS, Pascal (g) (1967). *Pravda la survireuse.* Hara-Kiri.

PRATT, Henry John (2012). Making Comics into Film. En A. MESKIN y R. T. COOK (ed.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach* (pp. 147-165). Oxford: Blackwell Publishing.

SEGAR, Elzie Crisler (1919). *Thimble Theater.* King Features.

TREJO, Juan (2008). Las cuatro edades del superhéroe. *Quimera: Revista de literatura,* 301, 38-43.

Álvaro M. Pons Moreno (Barcelona, 1966) es doctor en Física y profesor de la Universitat de València. Desde los años noventa ha colaborado regularmente en diferentes publicaciones teóricas y de divulgación de cómic, una labor por la que ha recibido diferentes galardones, como el premio a la mejor labor de divulgación del Salón del Cómic de Barcelona. Ha sido comisario de exposiciones sobre historieta española y valenciana, siendo el autor y coordinador del libro *Viñetas a la luna de Valencia. Historia del tebeo valenciano 1965-2007* (Onil: Edicions de Ponent, 2007).

Germán Llorca

EL CAPITÁN AMÉRICA: EL HÉROE RECICLADO

Es un hecho comprobado: el cómic ha sido uno de los filones argumentales del cine a lo largo de muchas décadas. Sus personajes y las historias que protagonizan han inspirado muchas horas de imágenes cinematográficas. En este artículo nos aproximamos a uno de los iconos de un género fílmico que, de un modo significado, ha dado muchos títulos en los últimos diez años: Capitán América. Antes de proponer los términos de este acercamiento, no obstante, entendemos que hay que dejar claro que se trata solo de una propuesta de lectura. Una mirada que sirva al lector de referencia sobre alguno de sus aspectos destacados.

A diferencia de, y en comparación con otros superhéroes de la Marvel, el Capitán América no ha gozado nunca de un nivel *estable* de popularidad; ni en España ni en Estados Unidos. Los vaivenes de su popularidad, sin duda, pueden explicarse a través de un abanico muy variado de razones. El carácter marcadamente patriotero del personaje y el conflicto bélico en el que se inscribe su nacimiento como tal nos invita a pensar que estas han sido, en realidad, las dos principales razones. La necesidad de someterse a un proceso de reciclaje conceptual no es privativa de este superhéroe, pero puede que en él se haya manifestado de una forma más evidente a lo largo de su historia, precisamente, por dicha circunstancia.

Nuestro artículo arranca a partir esta idea: el Capitán América ha tenido que cambiar en distintos momentos de su historia para salvarse de un posible olvido. Y esto ha obligado al personaje a interpretar diversos papeles: el héroe nacionalista y anti nazi de la primera etapa se convierte en luchador anticomunista; un planteamiento difuminado en su etapa con los Vengadores, que a su vez contrasta con las historias de la década de 1970, cuando le piden que sea presidente, o algunas de las etapas más recientes, en las que se muestra muy crítico con las políticas de EEUU tras los atentados del 11/S (RIEBER, 2002). La última adaptación cinematográfica del superhéroe —*Capitán América: el primer Vengador* (Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011)— es, en este sentido, un buen ejemplo de esta dinámica, ya que se trata de un ejercicio de reciclaje total. Las historias del personaje, la fílmica y la del cómic, se disuelven: entre 1941 y 2011, desaparecen todos los Capitán América conocidos, abriendo un nuevo espacio desde el que, literalmente, poderlo reconstruir de nuevo.

Así, en la película de Joe Johnston la selección y desarrollo de la trama justifican el origen del héroe y la posibilidad de darle una continuidad, al menos cinematográfica. Esta solución ideológica resulta definitiva y nos permite abordar la relación entre el film y

Capitán América: El primer vengador (Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011)

el personaje de una forma mucho más diáfana. A partir de aquí, el artículo trata de desarrollar y defender una tesis: *Capitán América: El primer Venga dor* es una lograda película bélica que aprovecha el cómic como excusa para hacerse realidad. Esto lo argumentamos en nuestro análisis porque, a diferencia de otras adaptaciones de superhéroes, se da una presencia limitada de la estética cómic. Y para llevar a cabo este propósito, establecemos un esquema de análisis centrado en unos pocos componentes clave. En el segundo apartado revisamos sucintamente la historia del personaje en su etapa, principalmente, de cómic y nos detenemos en aquellos momentos en los que se ha propuesto una modificación conceptual. Posteriormente, llevamos a cabo una aproximación a las adaptaciones audiovisuales del personaje que, en definitiva, han sido en cada época el reflejo del cómic y que constituyen los antecedentes directos de la cinta. Por último, realizamos un análisis fílmico más convencional mientras que la consideración estricta de otros elementos de análisis cinematográfico quedará subordinada a la consecución de este objetivo.

El superhéroe de papel: orígenes y etapas

Siempre es difícil llevar a cabo una aproximación exhaustiva a un personaje de cómic. En primer lugar por la cantidad de detalles que lo componen. En segundo lugar, por la complejidad de reflejarlos todos debidamente. En todo caso, es necesario trazar, aún a grandes rasgos, unas líneas divisorias que permitan tener una imagen global del mismo. En nuestro caso, además, esto es aún más necesario dada la relación entre el Capitán América de la película de Johnston y ese componente de reciclaje conceptual que acompaña al personaje desde su nacimiento en 1941.

Tal y como hemos apuntado en la introducción, la aparición del personaje en este año está fuertemente condicionada por los acontecimientos relacionados la Segunda Guerra Mundial. Es al calor de este conflicto bélico cuando los creativos de *Timely Comic* Jack Kirby y Joe Simon decidieron crear un personaje que encarnara los valores pa trióticos de los estadounidenses. Cabe apuntar el origen judío de Kirby y Si mon, preocupados por sus compatriotas europeos y por las consecuencias de la política aislacionista de los EEUU en los primeros años de la guerra. La propuesta fue muy básica: un joven llamado Steve Rogers se presenta voluntario a un experimento del ejército con el que se pretende crear soldados perfectos. Rogers, que no destaca por sus capacidades físicas, toma el suero del súpersoldado que, de inmediato, transforma su cuerpo en el de un súperatleta y potencia al máximo las cualidades intelectuales que sí posee: valor, inteligencia y una gran capacidad estratégica. Al finalizar el experimento, el científico director del mismo muere en un ataque, lo que convertirá a Rogers en un ser único en su especie.

Además de estos superpoderes, el Capitán América debía tener una misión. Aunque el país de las barras y las estrellas aún no había entrado en el conflicto, el súpersoldado se enfrentaba a los nazis desde las primeras historias, hecho que le otorgó de inmediato una gran popularidad entre el público estadounidense. En su primer número (KIRBY y SIMON, 1941), debutó con una portada en la que aparecía junto a su compañero Bucky y golpeaba en la cara al mismísimo Adolf Hitler. El número vendió cerca del millón de ejem plares, unas cifras similares a las de los cómics protagonizados por Superman.

Tras la victoria aliada, la colección sufriría cambios tanto en la periodicidad como en los contenidos. El título pasaría a ser *Captain America's Weird Tales* hasta el número 74 (AVISON, 1949) con temática diversa. Se incluyeron relatos del nuevo género favorito de los adolescentes norteamericanos de fina les de los cuarenta y principios de los cincuenta: el terror —también, gracias a la eclosión de los EC Comics—. El ca pitán América también compartió protagonismo con Namor y la Antorcha Humana original en *All Winners Comics* (LEE y KIRBY, 1941-1947) que se publicaría entre el verano de 1941 y el verano de 1946 de forma trimestral. En esta colección dichos superhéroes, con la ayuda de otros personajes secunda rios de la casa y sus propios ayudantes, combatían a las fuerzas del eje.

Sin embargo, una vez finalizado el conflicto y ganada la guerra, era como si el personaje se hubiera quedado en el paro. Por este motivo, sus creadores trataron de reconducirlo con una nueva misión, como abanderado de la lucha anticomunista de la Guerra Fría. En esta nueva etapa, que habría de durar aún hasta mediados de los años cincuenta, no contó con el apoyo popular de los inicios. De hecho, los números 76 a 78 de *Captain America Comics* (LEE y ROMITA, 1954) supusieron

los últimos del Capitán América en la Edad de Oro, un periodo comprendido entre la aparición del primer *comic book* de superhéroes —*Action Comics* (SIEGEL y SHUSTER, 1938), con Superman— hasta la desaparición de la mayoría de personajes durante la década de los cincuenta.

Puede decirse que la película de Johnston recrea con bastante fidelidad la esencia de la historia de la creación del personaje. Pero también que es la única coincidencia que hallamos en relación con el resto del cómic. Los guionistas de *Capitán América: el primer Vengador* construyen la trama tomando elementos y personajes de toda su trayectoria, con el fin de crear un argumento (y un personaje) completamente nuevo. Es decir, el film no respeta en ningún momento la cronología de historias del personaje. Tampoco es necesario, puesto que la intención es que desaparezca por completo, aprovechando la primera muerte del héroe. Y decimos *primera*, puesto que es un hecho que se repite en varias ocasiones a lo largo de su existencia (WALTON, 2009). Esto es importante, puesto que la muerte y la resurrección de los personajes de cómic suele emplearse como recurso para introducir cambios importantes. En la película, esta se aprovecha para que su protagonista viaje directamente de 1941 a 2011.

La segunda etapa conceptual del personaje se enmarcaba, principalmente, en la década de 1960, a raíz de un proceso de redefinición empresarial. Stan Lee y Jack Kirby recibieron el encargo de dotar de una identidad renovada a los personajes, entonces ya bajo el paraguas e influencia de la Marvel. Y serían ellos los responsables de inventar el conocido como Universo Marvel, en el que habría nuevos personajes que encajaran en el renovado momento del cómic. En este proceso, por supuesto, se recuperaban algunas de las viejas glorias de la compañía, a las que se dotaba de nuevas cualidades personales, más realistas y adaptadas a los nuevos gustos, aunque manteniendo algunos planteamientos de la década de 1940.

Entre los personajes que renacían encontramos al Capitán América, quien sería incluido en las aventuras de los Vengadores (LEE y KIRBY, 1963). Este hecho, por un lado, suponía la cesión de una parte de su protagonismo en un conjunto en el que debía coexistir con otros iconos como Thor o Iron Man —en la colección *Tales of Suspense* (LEE, 1964)—. Pero por otro lado, suponía su relanzamiento y una nueva fase de éxito en la que recuperaba el brillo de los primeros años. De hecho, en este proceso llegaría también a protagonizar sus propias historias de manera independiente. No en balde, se trataba de uno de los personajes predilectos de Jack Kirby y Stan Lee.

Aunque el país de las barras y las estrellas aún no había entrado en el conflicto, el súpersoldado se enfrentaba a los nazis desde las primeras historias, hecho que le otorgó de inmediato una gran popularidad entre el público estadounidense

Las misiones de nuestro personaje integrado en grupo ya no se limitaban únicamente a las luchas relacionadas con la Guerra Fría. Esto, en la práctica, implicaba despojarlo de la simplicidad de algunos de los planteamientos conceptuales de sus inicios y dejar olvidada una parte importante de su historia. Observamos así una ruptura clara y consciente con su pasado, que es lo que en realidad le devuelve parcialmente el éxito. Metido ya en esta dinámica, el Capitán América se adentraba en una década de 1970 en la que no se detendría su desarrollo conceptual, extensible a la de todos los personajes de cómic de la Marvel y de otros creadores de referencia.

Dicha evolución discurría en paralelo a las transformaciones sociales propias de cada época. Durante la década de los setenta, en un mundo donde los cambios se sucedían a gran velocidad, los héroes del papel disfrutaban de una suerte de época dorada. Se prodigaban en series de televisión, y los productos relacionados con sus respectivos universos experimentaban un aumento significativo de las ventas. Pero esto implicaba, a cambio, dotarlos de una mayor complejidad, ampliar su personalidad y hacerlos más oscuros, lo que exigía profundizar en su psicología y buscar una nueva manera de plasmarlo en el dibujo. En el caso particular de nuestro héroe, debe observarse la influencia de cada uno de los guionistas responsables del personaje en estos años. Con el número 110 de febrero de 1969 (LEE y STERANKO, 1969) se iniciaba la etapa realizada por Jim Steranko, en la que el personaje se adentraba en aventuras psicóticas y tenebrosas. Otro ejemplo lo encontramos en la serie *Captain America and the Falcon* (LEE y SEVERIN, 1971-1978). En plenos disturbios sociales y raciales en EEUU, Marvel introducía a El Halcón, héroe afroamericano que acercaba al Capitán América a las calles de Nueva York y a los problemas reales de los ciudadanos. Su asociación se prolongaría durante años y compartiría con el Capitan América nombre y logo en la portada.

Más adelante, con Steve Englehart (ENGLEHART y BUSCEMA, 1974) asistimos a una de las sagas más interesantes, centrada en los aspectos más políticos y simbólicos del personaje. Es entonces cuando abandonaba el traje y se convertía en nómada. Jack Kirby reconduciría las historias con contenidos más dirigidos a la acción y los componentes de ciencia-ficción, y la influencia de Roger McKenzie supondría una

Capitán América: El primer Vengador **(Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011)**

continuidad en esta línea de trabajo. Con todo, lo que nos parece importante es que habían pasado casi tres décadas desde que el Capitán América hiciera su primera aparición y que poco, o muy poco, quedaba ya del personaje original.

En las décadas posteriores, las aventuras del Capitán América estarían marcadas por dos acontecimientos importantes que concluirían con resultados contrapuestos. Por un lado, el esfuerzo por unificar y dar coherencia a la historia del personaje llevada a cabo por Roger Stern supondría la normalización de los trazos de su personalidad y la existencia de una etapa de estabilidad. Por ejemplo, en el número 250 (STERN y BYRNE, 1980), Roger Stern y John Byrne crean una historia en la que un partido independiente decide presentar al Capitán América como candidato a presidente de los EEUU, renunciando a ello en un mitin final: «*Tienen que mirar dentro de ustedes hasta encontrar a la persona que necesitan para que esta nación siga siendo fuerte... y si Dios quiere ayudar a que se cumpla nuestro sueño*». En el 350 (GRUENWALD, 1989) Mark Gruenwald comienza una nueva saga recordando que durante el Macarthismo, la Comisión de Actividades Superhumanas arrebata a Steve Rogers el traje del Capitán América para entregárselo a un inestable y ultraderechista agente, John Walker. Steve Rogers se convirtió, simplemente, en el Capitán, aunque poco después volvería a recuperar el uniforme de barras y estrella. Finalmente, la crisis de la Marvel de mediados de la década de 1990 obligó a buscar soluciones narrativas para el personaje que, en ocasiones, no le beneficiaron. Esta situación, en sus trazos más gruesos, se extendió hasta prácticamente el estreno de la película de Johnston.

El primer Vengador: antecedentes audiovisuales

El cine es una herramienta muy poderosa de creación de contenidos, estrategias y personajes. Pero también ha sido y es el socio beneficiario de una larga tradición de formas narrativas de las que bebe y se alimenta. El Capitán América nació siendo cómic, pero ha sido adaptado a otros ámbitos: animación, videojuegos, largometrajes y series para televisión y, también, películas de gran formato. Fijémonos solo en las películas y en las series, ya que de toda la producción audiovisual hecha sobre el Capitán América, sobre todo cabe destacar las últimas propuestas de animación y sus aventuras con Los Vengadores. Para empezar, el serial cinematográfico *Captain America* (Elmel Clifton y John English, 1944), de quince capítulos y producido por *Republic Pictures* en la década de 1940, en pleno auge de su popularidad, no contó con el éxito que sí cosechaba su versión en papel. Los motivos de su poca repercusión podemos vincularlos al hecho de que, por un lado, los episodios se mostraban antes de la proyección de alguna película en los cines. Por otro lado, los cambios introducidos en el personaje para hacer más verosímil la versión audiovisual no cuajaron entre el público. Los fans no aceptaron, por ejemplo, que su superhéroe se transformara en un juez, o que cambiara su escudo por una pistola. Con independencia de la casuística de los detalles, cabe extraer una conclusión clara: la dificultad de establecer vínculos intertextuales claros entre los diferentes formatos con los que se cuentan las historias del Capitán América.

La serie de animación *The Marvel Super Heroes* (1966) es la primera en la que podemos ver al Capitán América asomarse desde la ventana del televisor. Aquí el héroe compartía protagonismo con otros compañeros de los Vengadores como Hulk, Namor o Iron Man. Pese a la precariedad de la animación, esta vez sí tuvo una buena acogida por parte del público y propició además el cameo o la aparición del personaje en otras historias y cómics. Una nueva serie de animación, *Captain America* (1966), en esta ocasión producida en Canadá, siguió explotando los réditos de popularidad del personaje. No obstante, en sentido estricto, ninguna de estas versiones estaba a la altura del icono creado por Kirby y Simon. Tampoco la versión televisiva de acción real *Captain America* (Rod Holcomb, 1979), entre otras cosas, porque los personajes de cómic aún no gozaban de grandes presupuestos en televisión. Habría que esperar a las series de animación *Avengers* (Ron Myrick,, 1999) y *The Avengers: Earth's Mightiest Heroes* (2010-2012) para que este gozara del plácet mayoritario de sus seguidores.

En cuanto a las películas, antes de 2011 el súpersoldado de la Marvel ya había dado el salto a la gran pantalla. *Capitán América* (Captain America, Albert Pyun, 1990) fue la primera versión cinematográfica de gran formato hecha para las salas de cine. El film reproducía con bastante fidelidad la personalidad de Rogers así como la esencia de sus aventuras, pero la escasa caracterización de los personajes, el bajo presupuesto o la pobreza de las escenas de acción resultaron en una mala acogida. Habría que esperar hasta 2006 para que una adaptación del superhéroe disfrutara de una mejor recepción, si bien esta se produjo en películas de animación estrenadas directamente en DVD y televisión: *Ultimate Avengers* (Curt Geda y Steven E. Gordon, 2006) —basada en el *comic book The Ultimates* (MILLAR y HITCH, 2012-2013)—, *Ultimate Avengers 2* (Will Meugniot y Richard Sebast, 2006) y *Next Avengers: Heroes of tomorrow* (Jay Oliva y Gary Hartle, 2008), esta última, quinta colaboración de Marvel con Liongates sobre los hijos de los superhéroes. En ellas se desarrollaba el universo *Ultimates*, el cual se constituye en paralelo a las colecciones ordinarias de la Marvel, y en el que el Capitán América guarda poco parecido con la línea *principal* de los cómics.

Será en 2011, con Joe Johnston, cuando una película sobre el personaje rodada con actores reales coseche un gran éxito de taquilla. En *Capitán América: El primer Vengador*, finalmente podemos observar una recreación fiel de la esencia del personaje con un gran despliegue de medios técnicos. Una aventura, que, además, se integra en la estrategia empresarial de Marvel Studios por la que las distintas adaptaciones de los superhéroes Marvel establecen una serie de interrelaciones conscientes que culminaría en *Los Vengadores* (The Avengers, Joss Whedon, 2012), *crossover* en el que el Capitán América une fuerzas con Iron Man, Hulk, Thor, la Viuda Negra y Ojo de Halcón.

En *Capitán América: el primer Vengador* se dan cita una serie de circunstancias que son cruciales a la hora de explicar la idea de reciclaje total propuesta en este artículo. El realizador y los guionistas Christopher Markus y Stephen McFeely consiguen reescribir la historia completa del personaje, fusionando todos los Capitán América en uno solo. Esto le permite al súper-soldado hacer, de una sola vez, el viaje conceptual que con avances y retrocesos, en cómic y en televisión, en series y en películas, había llevado a cabo a lo largo del siglo XX. Dicho de otro modo, conviven en un mismo texto fílmico el personaje patriotero y simplista de la primera etapa y el nómada perseguido y más complejo de las últimas versiones.

Tal y como sugeríamos líneas atrás, el film retoma fielmente la primera versión del personaje para devolvernos una exégesis final muy diferente. Después de 125 minutos, el espectador comprende la necesidad de los cambios, a la vista de las circunstancias en las que Steve Rogers es devuelto a la vida en 2010: su mundo ya no existe y, necesariamente, debe adaptarse a la realidad que encuentra. Para ello, se toman y cosen con éxito los elementos de las épocas de mayor aceptación del personaje de Marvel: en 1942, en plena Segunda Guerra Mundial, un joven llamado Steve Rogers (Chris Evans) está decidido a alistarse como voluntario para ir a la guerra. Pero sus aptitudes físicas se revelan insuficientes para este propósito. Es bajo, débil y con una salud quebradiza. Con todo y, a pesar de ello, su valentía e inteligencia no pasan desapercibidas para el Dr. Abraham Erskine (Stanley Tucci), responsable de un proyecto de investigación secreto.

El Dr. Erskine lo elige para probar el suero del súper soldado que convertirá a Rogers en un superdotado físico. Gracias a esto, Rogers por fin contará con un cuerpo a la altura de sus capacidades intelectuales. Sin embargo, el mismo día de la prueba, la organización secreta Hydra consigue destruir la última muestra del suero, matando también al Dr. Erskine. Esto pone fin a los planes de crear un ejército de súpersoldados y, por un tiempo, Steve Rogers es relegado a un papel secundario como producto publicitario para conseguir fondos y voluntarios para la guerra.

Pero pronto, Steve Rogers entra en acción cuando es trasladado al campo de batalla y descubre que su amigo Bucky (Sebastian Stan) está en peligro. Desde este punto, el Capitán América irá de misión en misión acabando con los planes de Hydra, dirigidos por Johann Schmidt, alias Red Skull (Hugo Weaving), general de las SS y excolaborador del Dr. Erskine, también sometido a los efectos del suero.

A partir de este momento, la película se convierte plenamente en una aventura bélica. Junto con un grupo de soldados, que reciben la ayuda del multimillonario y famoso inventor Howard Stark (Dominic Cooper), el Capitán América se dedicará a desbaratar los

Capitán América: El primer Vengador **(Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011)**

planes de Hydra. Es importante destacar que es de Stark de quien recibe su famoso escudo fabricado de *vibranium* y *adamantium*. Al final de la película, Steve Rogers consigue su misión de salvar el planeta de una destrucción segura pero a cambio de *suspender* su vida, durante un largo periodo de tiempo. Caerá con su avión al océano, quedando congelado en él hasta 2010, cuando es rescatado del hielo por la organización SHIELD, donde lo entrenarán para formar parte de Los Vengadores.

Capitán América: El primer Vengador
(Captain America: The First Avenger, Joe Johnston, 2011)

Capitán América: El primer Vengador, una película bélica con cierta estética cómic

La película es, en realidad, muchas películas en una. Pero, principalmente, pondremos el acento en dos de ellas: la que remite al género bélico y la del icónico héroe de la Segunda Guerra Mundial, Capitán América. Por un lado, el film combina varias épocas del héroe sin perderse en el argumento, llegando a incluir personajes de las etapas más recientes del cómic sin que resulten molestos. Por otro lado, esto se hace con el fin de tener un pretexto que conecte la película con la que sería la siguiente entrega de Marvel, *Los Vengadores*. Este balance se mostró, como decíamos, suficiente para atraer a las salas de cine al público seguidor de las aventuras en papel de este patriota con poderes. Pero también supo ganarse al público menos afín al cómic, parte del cual sería seguidor del cine bélico o de acción.

De hecho, a pesar de que la cinta reproduce fielmente el carácter del primer Capitán América, consigue adaptarse bien al lenguaje y al espectáculo cinematográficos. Uno de los ejemplos más significativos que encontramos a este respecto es la historia del romance de Steve Rogers con Peggy Carter (Hayley Atwell), idilio no siempre presente en el cómic pero ingrediente casi imprescindible en títulos comerciales. El guion se construye a partir de diferentes historias provenientes del cómic, trasladadas a la pantalla con distintos grados de fidelidad, dotando al argumento cinematográfico de credibilidad y, al mismo tiempo, anclándolo a su referente. Uno de los ejemplos más claros de transformación tiene que ver con el enrolamiento del soldado Steve Rogers. Mientras en el cómic se convierte en el Capitán América antes de alistarse en el ejército, quedando a las órdenes del Coronel Chester Phillips, en la película, el coronel —interpretado por Tommy Lee Jones—, es quien lo entrena entre los que ya son soldados y candidatos a experimentar el suero de súpersoldado. Otro de los cambios significativos es la relación con James Buchanan *Bucky* Barnes. En el cómic, su relación se establece siendo compañeros de acción. Se conocen ya en el ejército y es Bucky quien descubre que su amigo es el Capitán América. Asimismo, su muerte sucede en circunstancias completamente diferentes a las de la película. De hecho, en el film, Bucky aparece como amigo de la infancia y su muerte se establece como el detonante para que Steve Rogers cambie su actitud y adopte su auténtico rol como Capitán América. No es de extrañar, pues son estos los giros que permiten llevar a cabo el ejercicio de reciclaje total. Y, en este empeño, tan significativos son los cambios como las omisiones y que, por ejemplo, reflejarían las diferentes crisis de identidad que ha tenido el personaje. Lo importante es crear una historia sugerente y coherente que encaje con las etapas venideras, en las que las características humanas de coraje, patriotismo, valor, inteligencia, etc. se mezclen del modo más natural con aquellas que nos remiten a sueros imposibles, fuerzas sobrehumanas y armas fabulosas sin que ello nos aparte de un tono realista. Este planteamiento nos permite profundizar mucho más en los sentimientos de los personajes y en las razones por las que llevan a cabo sus actos e incluso en sus errores, que en sus características extraordinarias. La cinta desgrana el pasado de Steve Rogers para que nos sintamos plenamente identificados con su elección de prestarse a un experimento del ejército. Y nos muestra que, a pesar de contar con una fuerza física pobre, sobresale en cuanto a estrategia y valor, una aproximación a lo humano que sirve también para otros personajes centrales como *Red Skull*.

Como ya hemos dicho, la película debía cumplir con otro objetivo, que era el de erigirse de puente con *Los Vengadores*. Y es por este motivo que, hacia el final de esta, nos encontramos con el gran salto en la historia del súpersoldado del cómic americano. Joe Johnston y los guionistas utilizan una de las múltiples *muertes* que ha tenido el personaje a lo largo de su historia para hacer la transición directa desde 1941 a 2011. En concreto, la misma que sirvió a Marvel para acabar con el personaje a mediados de la década de 1950 y que le permitió *resucitarlo* en 1964. Cambiemos 1964 por 2011, y tanto en una fecha como en la otra el Capitán América vuelve para vivir más aventuras, eso sí, junto a sus compañeros de los Vengadores.

Evidentemente, no es el guion todo lo que reluce de la película. El diseño de la imagen le da un tono completamente realista al conjunto. Técnicamente es impecable y es aquí donde, de nuevo, la batalla terminan ganándola los elementos que lo aproximan más a un film bélico que a una adaptación de cómic. Uno de los ejemplos más evidentes es el uso de tonos ocres y grises en la composición fotográfica. Es casi una película en blanco y negro coloreada, debido a la desaturación de los colores. Este recurso logra recrear una ambientación sugerente que nos remite más a títulos bélicos ambientados en la Segunda Guerra Mundial y

en la década de 1940 que al imaginario del cómic americano de la época, muy colorista y estéticamente recargado. Los escenarios, la ambientación y la reconstrucción de los espacios y personajes juegan decisivamente a su favor. Por el contrario, podemos observar que son los pasajes de acción donde los elementos visuales dispuestos en la pantalla nos retrotraen al carácter cómic. En las batallas, la sucesión de posiciones coreográficas, imágenes ralentizadas y congeladas, emulan la composición de una viñeta extraída directamente del papel. Y en esto, sin duda, también tienen cierta responsabilidad unos efectos especiales utilizados en beneficio del aspecto *comiquero*, que encajan dentro de un diseño de producción comprometido con la recreación histórica.

Conclusiones: el héroe reciclado

Independientemente de las circunstancias concretas en las que se vio envuelta su aparición, el Capitán América es una figura icónica de la cultura popular estadounidense, cuya proyección ha llegado mucho más allá de las fronteras de los Estados Unidos y ha conseguido hacerse un espacio en el imaginario de muchas generaciones. A nuestro entender, la enorme cantidad de textos disponibles que analizan la trayectoria del cómic son una buena muestra del interés que, en realidad, ha suscitado siempre. Y la película *Capitán América: el primer Vengador* consigue recoger dicho interés y canalizarlo de una forma brillante. Con esto, el film logra dos objetivos: restituir la fama del personaje sintetizando las distintas etapas de su trayectoria y constituir un borrón y cuenta nueva a partir de la cual seguir creando historietas. Es decir, se elimina el pasado del personaje y se le prepara para encarar con mayores garantías de éxito el siglo XXI.

En conclusión, se trata de una suerte de obra de reciclaje total en la que se han rescatado los elementos más esenciales del superhéroe y que apuesta por seguir creando generaciones de adictos al mismo. Y al tiempo, la película funciona como obra en la que la estética cómic y los elementos extraordinarios asociados a los superpoderes tienen una presencia limitada.

Concluiremos este texto con unas palabras del héroe, ya que estas resumen bien los objetivos descritos para la película. Una vez recuperado el cuerpo del mar y revivido, Steve Rogers se da cuenta de que el mundo ya no es como el que dejó al tener el accidente. El personaje de Nick Furia, que en esos momentos se halla junto a él, pregunta: *«Usted tiene una misión, ¿no?»*. El Capitán América responde: *«Tratar de reintegrarme en el mundo»*. Nick Furia apostilla: *«Tratar de salvarlo»*. ■

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Capitán América: El primer Vengador* y *Los Vengadores* como elementos de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien las actuales distribuidoras de las películas no ha autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Paramount Pictures Spain y a Disney España la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. (Nota de la edición.)

Bibliografía

AVISON, Al (octubre 1949). *Captain America Comics #74*. Marvel Comics.

CLEMENTE, Julián M. (2010). El héroe fuera del tiempo. En R. STERN y J. BYRNE (eds.), *Capitán América: La Leyenda Viviente*. (pp. 4-6). Girona: Panini España.

DÍAZ, Lorenzo (1996). *Diccionario de superhéroes*. Barcelona: Glénat.

ENGLEHART, Steve (g) y BUSCEMA (di). (agosto 1974) *Captain America and the Falcon #176*. Marvel Comics.

FONSECA, Raimon (2008). Identidad sin paliativos. En S. LEE, Stan y S. ENGLEHART, *¿Quién es el Capitán América?* (pp. 4-10). Girona: Panini España.

GRUENWALD, Mark et alii (febrero 1989). *Captain America #350*. Marvel Comics.

KIRBY (g), Jack y SIMON, Joe (marzo 1941). *Captain America Comics #1*. Marvel Comics.

LEE, Stan (g), KIRBY, Jack (di) et alii (verano 1941-invierno 1946-1947). *All Winners Comics*, Vol. 1 y 2. Timely Comics.

LEE, Stan (g) y ROMITA (di), John (mayo-septiembre 1954). *Captain America Comics #76-78*. Marvel Comics.

LEE, Stan (g), KIRBY, Jack (di) y ROUSSOS, George (e) (marzo 1963). *Avengers #4*. Marvel Comics.

LEE, Stan (g) et alii (noviembre 1964). *Tales of Suspense #59-99*. Marvel Comics.

LEE, Stan (g) y STERANKO, Jim (di) (febrero 1969). "No Longer Alone!". *Captain America #110*. Marvel Comics.

LEE, Stan (g) y SEVERIN, Marie (di, c, y en) et alii (febrero 1971-junio 1978). *Captain America and The Falcon #134-222*. Marvel Comics.

LEE, Stan y ENGLEHART, Steve (2008). *¿Quién es el Capitán América?* Girona: Panini España.

MILLAR, Mark (g), HITCH, Bryan (di), CURRIE, Andrew (e) y MOUNTS, Paul (c) (2012-2013). *The Ultimates #1-13*. Panini Comics.

MOLLÁ FURIÓ, Diego (2011). *El dominio discursivo del cómic: pulp, daily y sunday y comic book*. Tesis doctoral. Valencia: Universitat de València.

RIEBER, John Ney (g), CASSADAY, John (e) y STEWART, Dave (c) (Julio 2002). *Captain America #4*, vol. 2. Marvel Comics.

RODRÍGUEZ MORENO, José Joaquín (2012). *La explosión Marvel*. Palma de Mallorca: Dolmen.

SIEGEL, Jerry (g) y SHUSTER (di), Joe (junio 1938). *Action Comics #1*. DC Comics.

STERN, Roger (g) y BYRNE, John (di) (octubre 1980). *Cap for President! Captain America #250*. Marvel Comics

— (2010). *Capitán América: La Leyenda Viviente*. Girona: Panini España.

WALTON, David (2009). *Captain America must die*. Nueva York: Robert G. Weiner.

Germán Llorca Abad (Alcoi, 1976) es doctor en Comunicación Audiovisual. Desde 2002 es profesor de la Universitat de València. Actualmente imparte allí clases en el Grado de Comunicación Audiovisual y el Máster de Contenidos y Formatos Televisivos. Miembro del Grupo de Investigación Cibermedios Valencianos, ha participado como editor de varias obras colectivas y es autor de los libros de ensayo *Dictaduras de Velocidad* (Biblioteca Nueva) y *Lucidez: una Modernidad sin excesos* (UOC), así como de diversos artículos especializados.

Ignacio Palau
Eugenia Rojo

FIDELIDAD Y TRAICIÓN: LA INTERMEDIALIDAD ENTRE NOVELA GRÁFICA Y CINE

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su aplicación al cine ha facilitado la obtención de resultados estéticos dignos de estudio en la traslación a la pantalla de las historias que pro vienen del cómic. Esto ha propiciado que muchas productoras y directores optaran por adaptar novelas gráficas, debido a que hallan en este medio relatos de interés que atraen la atención del espectador. Por las características estéticas, narrativas y temáticas que ofrece la novela gráfica, sus adaptaciones fílmicas se presentan inicialmente como una oportunidad para dirigirse a un público adulto que percibe el formato fuente como un medio respeta ble, frente al cómic, que tradicional mente se ha considerado un producto destinado a un lector infantil y adolescente. Este fenómeno no ha recibido la atención del mundo académico hasta muy recientemente. La forma y estilo del medio impreso refuerzan su vali dez artística y generan la necesidad de examinar su relación con el medio cinematográfico. A partir de cuatro adaptaciones de autores de prestigio en novela gráfica —como son Frank Miller, Allan Moore y Mark Millar—, en el presente artículo se analizarán obras de cuidada factura, fieles a la historia y la estética originales —*Sin City* (Frank Miller, Robert Rodríguez y Quentin Tarantino, 2005) y *300* (Zack Snyder, 2006), en contraposición a la creación de un producto radicalmente distinto a su precedente —*Wanted. Se busca* (Wanted, Timur Bekmambetov, 2008)—, pasando por un caso intermedio —*Watchmen* (Zack Snyder, 2009)—, así como el éxito que han generado entre el público masivo.

La novela gráfica

La expresión *novela gráfica* la empleó por primera vez Will Eisner en 1978 para justificar la extensión de su cómic *A Contract with God and Other Tenement Stories* (EISNER, 2006), que superaba la establecida publicación habitual de panfleto limitada a treinta y dos páginas. El término no está admitido de forma generalizada en la comunidad de artistas del medio, puesto que consideran que dicha distinción carga al cómic con la etiqueta de forma popular y marginal, orientada exclusivamente a un público joven (COSTANDINIDES, 2010: 82). El precedente de la novela gráfica se encuentra en el *comic book*, que pretendía hallar su propio terreno en las librerías especializadas de cómics, en las que se ofrecían fundamentalmente historietas de superhéroes. El género hubo de redefinirse como autobiográfico. Los autores sustituyeron a los superhéroes como personajes, pero mantuvieron los prototipos recurrentes, las historias continuadas y la publicación periódica. El individualismo rebelde de este cómic alternativo acabó por convertirse en un producto comercial más (GARCÍA, 2010: 194-196).

En 1986 sale a la venta el primer tomo de *Maus* (SPIEGELMAN, 1986), de la editorial literaria Pantheon. Aunque recopilaba los capítulos publicados de forma periódica en la revista *Raw*, desde el inicio se concibió como una obra cerrada, cumpliendo así una de las características principales de la novela gráfica. El trabajo de Art Spiegelman relata las conversaciones mantenidas con su padre acerca de sus vivencias durante el Holocausto. Presenta preocupaciones formales en las que se rompe con las convenciones del medio y alberga un contenido que, hasta la fecha, no parecía propicio para este. La intención del autor consistía en encaminar el cómic hacia un ámbito más serio e intelectual para integrarlo en la alta cultura. Ese mismo año DC Comics editaría otras dos obras capitales acuñadas como novela gráfica: *Batman: El regreso del Caballero Oscuro* (*Batman: The Dark Knight*, 2007), de Frank Miller, y *Watchmen* (2009), escrito por Alan Moore e ilustrado por el artista Dave Gibbons (GARCÍA, 2010: 194-196).

El innovador trabajo artístico de Frank Miller, inspirador de los posteriores superhéroes sombríos, junto a las complejas narrativas de Alan Moore, comenzaron a moldear una fuerza creativa que se alejaba del convencional superhéroe de cómic. Si bien ambas mantienen el vocabulario del medio, amplían de forma notable la interacción entre palabra e imagen, con una narración cautivadora para el lector, iconografía oscura, y una coreografía altamente estilizada (COSTANDINIDES, 2010: 82). El éxito de este nuevo enfoque debe unirse a una operación de *marketing* en la que las publicaciones se lanzaron al mercado con el nombre de *novelas gráficas*. De este modo, dan el salto del quiosco a la librería, encuadernadas en rústica, superando la extensión del panfleto y ofreciendo una calidad de papel superior. La DC Comics bautizó este trabajo editorial como *formato de prestigio* con el lanzamiento de la obra de Miller, apuntando a un público maduro y disociándolo del cómic al emplear el término *novela* (SABIN, 2008: 165).

Se ha propuesto una tipología de novela gráfica: un primer tipo se corresponde con aquella que se publica directamente como un libro; el segundo se trata de una recopilación de series; y, el tercero, reúne en una edición una continuidad de cómics seriados y es, por tanto, más problemático para encajarlo en el género. No obstante, todas las novela gráficas tienen en común el hecho de que siempre se componen de una unidad temática. Lo que las distingue del *comic book*, más que su extensión, es en realidad la presencia de uno o más temas centrales que construyen el núcleo narrativo. Esta consta de un minucioso diseño textual por parte del autor que la separa del sistema iterativo del resto de cómics, en los que se presentan las aventuras de uno o más personajes. Su extensión va en función únicamente de la narrativa y no de las exigencias del formato seriado (DI LIDDO, 2009: 19-21). Es por ello que, pese a que la estructura cerrada de la novela gráfica la convierte en susceptible de ser adaptada a la pantalla, como si de una novela literaria se tratara, en ocasiones la corta duración de las obras requiere de estrategias que permitan construir un film de mayor duración.

THERE ISN'T MUCH BETTER IN LIFE THAN A SMOKE WHEN YOU HAVEN'T HAD ONE IN A WHILE.
LIKE AFTER A MOVIE. OR AFTER CHURCH...
...I JUST MURDERED A PRIEST...

Sin City **(Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, 2005)**

Frank Miller, un autor respetado

Sin City fue llevada a la pantalla por empeño del director Robert Rodríguez y codirigida por Miller, autor de la novela gráfica homónima de corte *noir*. La adaptación vuelca por completo la iconografía estilizada del original. Mantiene la pureza del blanco y negro, con el añadido de color de forma puntual en objetos y alguna figura humana. La estilización de los personajes pasa incluso por la utilización de prótesis para adaptar las facciones de los actores a la de sus referentes, como en el caso de Marv (Mickey Rourke), Jackie Boy (Benicio del Toto) o la cicatriz de Hartigan (Bruce Willis), estos dos últimos por insistencia de los propios actores. Ya en los créditos de inicio pueden verse los nombres de los intérpretes junto a los personajes de las viñetas que van a representar. Las nuevas tecnologías aportan otro factor más: el trabajo mediante croma permite la recreación de gran parte de los espacios de *Sin City* con un acabado realista, al que se le incorporan elementos que contrastan el negro y blanco absoluto, recreando la propuesta estética de las páginas de Miller. Algunos planos calcan este empleo de bicromía en el que las siluetas de personajes y objetos contraponen el negro absoluto frente a un blanco impoluto que construye el resto del espacio o viceversa. El croma se utiliza también

Viñeta de *300* (Frank Miller, 1998)

en elementos como tiritas y collares que portan los personajes, convertidos al blanco puro. Así, el film se erige como un ejercicio de traslación medial en el que el medio del que parte tiene una presencia continua durante todo el metraje de manera premeditada. Ambos glorifican la violencia y la representación voluptuosa del cuerpo femenino y de los oscuros personajes masculinos, amplificados en la misma forma que lo hacen los cómics.

El film se benefició de la participación de Quentin Tarantino y de su estructura creada para *Pulp Fiction* (1994). De este modo, tres de las obras de Miller, creadas con independencia y con distintos personajes, se ensamblan para construir la película: tras un fragmento introductorio extraído de las historias más cortas de la Ciudad del Pecado, el relato se interrumpe y da paso a dos historias más, tras lo que concluye la inicialmente truncada. Se consigue llegar así a la duración habitual para un largometraje, puesto que, de forma individual, las obras no hubieran alcanzado tal requisito. La elección resulta propicia por cuanto los protagonistas de cada uno de los relatos confluyen en varias escenas, tal y como ocurre en la novela gráfica. En palabras del propio Miller: «Tengo apuntada toda la cronología de cada historia de *Sin City* y me gusta de vez en cuando interrelacionarlas, para demostrar que no es una ciudad tan grande» (HERNANDO, 2005: 100).

En el caso de *300*, adaptación de otra de las obras capitales de Miller con el apreciable cuidado de su director Zack Snyder, se recurre a otras estrategias para alcanzar sus dos horas de duración. Se añaden escenas nuevas de batalla, creando un efecto de avance por fases, como en un videojuego. Se crea una trama secundaria que acontece en la propia ciudad de Esparta, en la que la mujer de Leónidas lucha por ayudar a su marido solicitando la entrada en guerra de forma oficial contra el ejército persa. No obstante, esta libre aportación no traiciona la esencia original de la visión de Miller sino que esta queda reforzada. En cuanto al alarde visual, la continua dilatación del tiempo en la narración, con la extrema ralentización de las acciones a lo largo del metraje, alcanza prácticamente la congelación de las acciones en una elaborada simulación de las viñetas de Miller. A su vez, las gestas de los guerreros espartanos atienden a la épica que insuflaba la propuesta histórica y se recrea en los cuerpos musculados y voluptuosos para transmitir la fuerza y visceralidad en el campo de batalla.

Con la ayuda de la banda sonora de Tyler Bates, de tonos electrónicos duros fusionados con orquesta y coros épicos, se consigue un efecto de videoclip como medio narrativo que ameniza las escenas y recrea la adrenalina proveniente de la novela gráfica. Cabe reseñar que las imágenes del dibujante ven de nuevo su fiel reflejo en la pantalla en esta ocasión gracias al cuidado estético que dio Snyder. La paleta de colores rojos de las capas espartanas y la sangre de sus víctimas contrastan con el tono dorado de los metales y la atmósfera. El croma permite la recreación de la propia Esparta y de las rocosas Termópilas, donde tiene lugar la acción. Mediante el empleo del 3D se reproduce al malformado Efialtes y el estilizado lobo al que el joven Leónidas da caza, con un semblante idéntico al original, lo que lo acerca al lenguaje propio del cómic.

Hasta la fecha, las adaptaciones de las obras de Miller, estrenadas solamente con un año de diferencia, destacan como ejercicios de alta fidelidad, en los que Rodriguez y Snyder, respectivamente, decidieron trasladar al celuloide las imágenes partiendo de las propias viñetas, que utilizaron como *storyboard*.

La hora de *Watchmen*

Debido a sus buenos resultados con *300*, Warner Bros encomendó a Snyder el proyecto de *Watchmen*, adaptación que ya había sido cancelada en varias ocasiones. Una tarea compleja y de gran responsabilidad debido al respeto que se profesa al original en el mundo de las viñetas. El propio director deja constancia de la importancia del proyecto: «Se están adaptando muchas novelas gráficas a la pantalla grande, pero a *Watchmen* se la considera normalmente como la obra cumbre de este medio. La gran obra maestra» (APERLO, 2009: 18). Las novelas gráficas de Alan Moore presentan un grueso de rasgos que Snyder habría de tener en cuenta. Entre ellos, se encuentra la intertextualidad como estrategia narrativa, en la que conjuga dos tradiciones: la literaria y la de los cómics. Igualmente, expone una forma metaficcional para cuestionar la validez de su propia narrativa. Su prosa presenta múltiples capas de

sentido y hace especial hincapié en la polisemia entre palabra e imagen (DI LIDDO, 2009: 23).

El guion de *Watchmen* se presentaba largo y denso, e incluía hasta el último detalle gráfico para su ilustrador Dave Gibbons. Esta prosa hiperrealista se incluye en la llamada «narrativa revisionista del superhéroe», una corriente que comparte con Frank Miller. La estructura repetitiva que ha acompañado a este medio durante más de sesenta años se intercepta por medio de la reinterpretación en forma de intertextualidad, un juego que permite revitalizar el género. El superhéroe de Moore responde a las fragilidades y neurosis humanas, pero carece de superpoderes. El optimismo y las verdades irrefutables de la edad de oro del superhéroe se transfiguran para reflejar la etapa crítica que experimenta en la segunda mitad del siglo XX. En este sentido su planteamiento supone una manera de poner en duda la ética del vigilantismo que emergió durante la década de los 70 y los 80, especialmente en el contexto de las grandes urbes americanas (DI LIDDO, 2009: 33 48).

La obra entraña todo un desafío para su adaptación, teniendo en cuenta, además, la densidad de información que destila tanto el texto escrito como sus imágenes (carteles, periódicos, etc.), a lo que han de añadirse los anexos que proporcionan información suplementaria acerca de los personajes, tales como publicaciones editoriales, científicas, fichas policiales, informes psicológicos, cartas, entrevistas, etc. Todos estos elementos constituyen un complejo universo paratextual que se conjuga con la propia historia y se plasma en el film como estrategia de simulación con respecto a su referente. La película condensa en 163 minutos —reducción de los iniciales 215— la historia recreada en las viñetas, a la que incorpora parte del contenido extraído de los anexos dentro de la trama por medio del diálogo y, fundamentalmente, en la secuencia inicial de créditos. En ella, el tiempo se ralentiza y llega a detenerse por completo con los flashes producidos por las cámaras fotográficas. Asimismo, estas escenas recrean rápidamente la época que precede al argumento principal, aquella en la que deambula la primera generación de enmascarados, los llamados Minutemen.

La película mantiene una estética fiel a pesar de ciertos cambios —como la remodelación de los vestuarios de algunos personajes—, sin perder por ello el espíritu del original. Conserva firmemente la estructura narrativa, con excepción de ligeras alteraciones que no afectan al ritmo de la novela gráfica. La versión fílmica de *Watchmen* representa un buen ejemplo de la intencionada introducción de los ingredientes que brinda un artista de la talla de Moore, tras anteriores adaptaciones de otras obras del autor con desafortunados resultados, como es el caso de *La liga de los hombres extraordinarios* (The League of Extraordinary Gentlemen, Stephen Norrington, 2003).

La tra(d)ición de Hollywood en busca del dinero

Uno de los casos más significativos en el contexto de la adaptación cinematográfica de una novela gráfica es el de *Wanted. Se Busca* (2003-2005), creación de Mark Millar, ilustrada por J. G. Jones. Precisamente, Millar, reconocido admirador de Moore, ambientaría la guerra entre superhéroes y supervillanos de su historia en una fecha tan significativa como 1986, año en que *Watchmen* vio la luz. Como señala Alarcón (2011: 236): «Millar intentó referenciar ese momento fundamental para el género con una obra que también quiere ser revolucionaria, incómoda, así como un alegato generacional que le llevó a marcar numerosos paralelismos narrativos con *El club de la lucha* (Fight Club, David Fincher, 1999)».

Llevada a la pantalla por Timur Bekmambetov en 2009, el director

***Watchmen* (Zack Snyder, 2009)**

Portada y también primera viñeta de *Watchmen* (Alan Moore, 1986-1987). El juego de Moore consistía en simular que la sangre era una varilla de reloj acercándose a la hora del holocausto nuclear.

alteró conscientemente la historia, convirtiéndola en un producto radicalmente diferente. Si el original impreso fuera una fotografía, podría afirmarse metafóricamente que la película representa su exacto negativo. El estilo de tendencia *gore*, el intento de unir el *underground comix* y las citas al cine de culto de la novela gráfica son algunos de los rasgos que se pierden en el film. No obstante, existen entre las dos obras diferencias narrativas inmensas. En la novela, Wesley Gibson es el joven protagonista y clásico *loser*, en términos americanos, que se introduce sin ninguna dilación moral en el universo de los supervillanos. Mata a su padre, incitado por él mismo, como represalia por haberlo abandonado y convertido en un debilucho. La transgresión del tabú constituye un elemento constante y conscientemente buscado. Lo políticamente incorrecto se ostenta en comentarios escatológicos, racistas, blasfemos, y referencias a toda clase de inmoralidades y perversidades. El desaprensivo Wesley expone al lector a un proceso de sublimación que queda suspendido al final del relato, en el que, a modo de metacomentario, le empuja a observarse a sí mismo, comprando cómics para escapar de la rutina y de todos los agentes que controlan su vida.

Ninguno de los elementos citados se conserva en la versión cinematográfica. La esencia del mensaje queda completamente edulcorada y tergiversada. No hay rastros del consejo de los cinco supervillanos que, como los Iluminatti, dominan el mundo y toda la actividad criminal que en él se despliega. Por el contrario, en la película, Gibson busca vengar a quienes le han forzado a aniquilar a su padre, la Hermandad milenaria de asesinos que mantienen el orden del mundo bajo las directrices del destino dictado por una máquina textil. La subversión del superhéroe llevada a cabo por Millar se desvanece en la reformulación moderna del siglo XX, es decir, en un muestrario de las dolencias de la cultura de masas descritas por Umberto Eco: el nivel instructivo y moralizante del relato se encuentra, por lo menos, a la altura de la literatura infantil, en la que siempre triunfan los bienhechores. La moral y las emociones ya vienen confeccionadas, no se simbolizan, ni quedan abiertas a interpretación. Se introducen tipologías de fácil universalidad, eliminando por completo la individualidad (ECO, 1973: 46-50).

En *Watchmen* el complejo universo paratextual que se conjuga con la propia historia, se ve plasmado en el film como estrategia de simulación con respecto a su referente

El resultado de dicha adaptación puede explicarse desde un punto de vista financiero. Lo que se le indica al espectador no es únicamente la forma en que ha de comunicarse con el producto cinematográfico, sino también con el texto subsiguiente, el videojuego (COSTANDINIDES, 2010: 78). Uno de los mecanismos de atracción del film, que se subrayan por medio del empleo del tiempo bala, radica en su estetización de la sangre y de las armas, que, si bien proviene del lenguaje del cómic —aunque no existe en el original tal énfasis en el elemento específico de la bala—, funciona como un marcador intertextual que apunta al subproducto derivado de este.

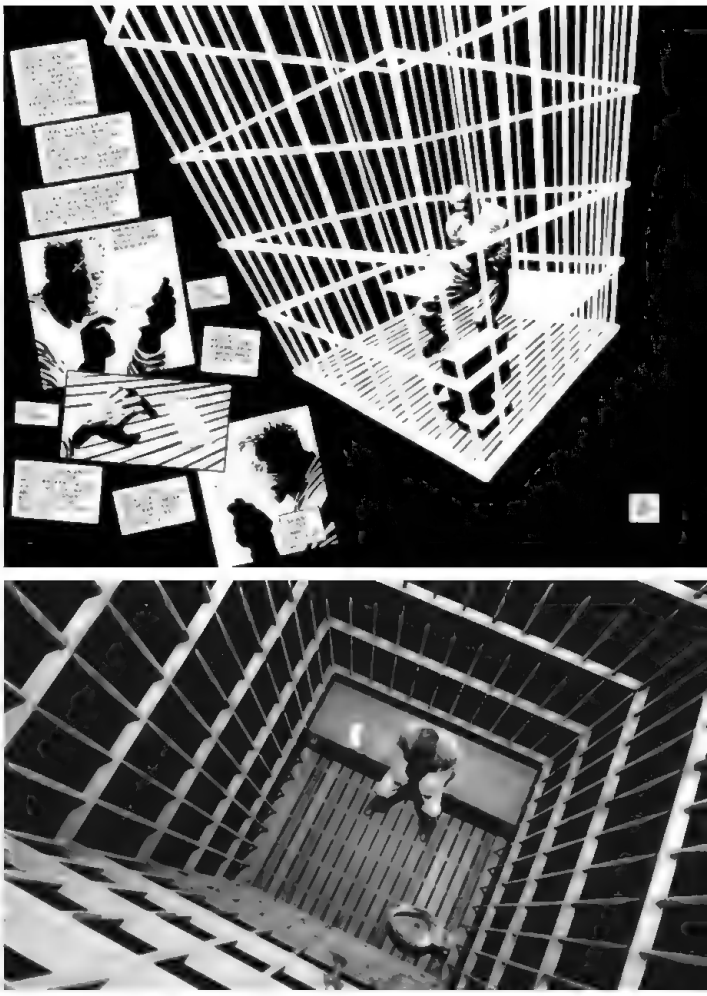
La violencia en cámara lenta no constituye una novedad. Forma parte de la herencia que se remonta a *Los siete samuráis* (Shichinin no Samurai, Akira Kurosawa, 1954), que recoge las obras de Sam Peckinpah y que se ha mantenido en constante evolución. Por entonces, las secuencias se montaban con múltiples cámaras que se interceptaban con planos abruptos de cámara lenta y velocidad normal, como en la famosa carnicería de *Bonnie and Clyde* (Arthur Penn, 1967) (PRINCE, 2000: 180-183). En *Wanted* se crea para la violencia un espacio anticinematográfico, en el que los códigos de los cómics, el cine y los videojuegos se encuentran de forma irónica (COSTANDINIDES, 2010: 78). Una de las escenas icónicas se corresponde con el golpe que recibe el mejor amigo de Wesley, Barry: las piezas del teclado del ordenador se quedan prácticamente congeladas en el espacio y se ordenan formando la expresión «*fuck you*», coronadas con la forma de U de una muela del agraviado. La tradición del cine realista acaba en *Wanted* convertida en simulacro. Las imposibles acrobacias de los automóviles no solo remiten a la estética del exceso de Millar y a la obsesión por la espectacularidad del hipercine, sino que, de algún modo, quizás inconscientemente, acaba por parodiar al cine vernáculo con cierta nostalgia. *Wanted* remite a la idea del *mixed cinema* de Bazin; no solo se traslada el contexto de un medio a otro en una narrativa distante a la del hipotexto, sino que se insiste en la constante referencia al medio del que procede con una manifestación premeditada y exagerada, que se hace

visible gracias al cine digital y su capacidad tecnológica.

Baudrillard (1987: 62 63) ya apuntaba que los medios de comunicación de masa abandonaban el terreno de la representación realista para reemplazarla por estímulos hiperreales de una forma imparable, anunciando la crisis de la comprensión de la realidad de nuestros esquemas individuales y sociales. En *Wanted,* el diálogo entre medios resulta en un producto fílmico en el que no quedan definidos los límites de lo real y lo hiperreal. Se trata de un simulacro de la novela gráfica que pasa a otro nivel de hiperrealidad. Imita una realidad simulada; supone la auténtica mímesis de mímesis, en términos platónicos. Sin embargo, en el caso de la novela gráfica, se mantiene un referente a lo real, porque alude a su propia ontología medial de manera autocrítica. En el caso de la obra de Bekmambetov, lo que se produce es una operación de *marketing*: el film se realiza bajo unos estándares de *target audience,* por lo que la insistente alusión al hipotexto no supone más que una excusa para la comercialización de todo un paquete transmedia compuesto por novela gráfica, película y videojuego. La intertextualidad puede observarse ya en el dossier que acompaña la prosa original, impreso como suplemento. En él, uno de los ilustradores invitados, Brian Michael Bendis, propone una representación alternativa al personaje de Doll Master. La viñeta muestra a uno de los muñecos manipulados por este supervillano sujetando un cartel en el que expone su queja al *tacaño escocés* —en referencia a Millar—, que lo compromete a dibujar gratis, mientras que este se enriquecerá vendiendo los derechos del relato. El film funciona igualmente como una suerte de marcador textual indéxico entre sus formas mediales. Wesley se dirige al espectador para preguntarle qué ha estado haciendo últimamente. La frase constituye una invitación para adentrarse a la aventura del videojuego, una proposición que se encuentra a años luz de la autocrítica expuesta al final de la versión impresa.

Los buenos que salen triunfantes

Destaca la considerable diferencia de ganancias producida por *Wanted* (302 millones de dólares) en contraste con *Watchmen* (185 millones) y *Sin City* (158 millones). No obstante, *300* fue incluso capaz de superar a la cinta de Bekmambetov con 456 millones de dólares recaudados. La espectacularización define a todas ellas, pero existe una notable diferencia de éxito que nos permite agruparlas en dos grupos y, por consiguiente, hallar afinidades dentro de estos. *Watchmen* y *Sin City* presentan historias más oscuras y son narradas de una forma no lineal. En la segunda, sus protagonistas mueren en la silla eléctrica, como Marv, o suicidándose en el caso de Hartigan. Representan la figura del perdedor, pese a haber luchado por causas nobles. La ambigüedad que surge ante la definición del bien y del mal en *Watchmen,* cuyos personajes, de moralidad profunda y bien construida, se cuestionan en el desarrollo de la trama, ejerce un rechazo para un gran público que se siente más cómodo identificándose ante la figura del bueno vencedor. Porque en la obra de Moore, sus personajes no se muestran de acuerdo entre ellos: unos aceptan un número considerable de víctimas para alcanzar la paz y otros pagan con sus vidas al considerarlo una atrocidad. La pregunta queda lanzada y es el público quien ha de responderse a sí mismo si es aceptable pagar tan alto precio. Un espectador en busca de evasión posiblemente prefiera una victoria espartana, pese a que el pequeño ejército del rey Leónidas perezca en la batalla. No obstante, representa el sacrificio que permite la posterior victoria de los griegos —y por extensión, del mundo libre occidental— contra el ejército persa y así nos lo hace saber la película con su cierre. En *Wanted* se busca igualmente la evasión al alterar el cambio en el formato de celuloide, donde su protagonista gana la partida y se revela como el reducto del bien frente al equipo de villanos que lo mantuvo engañado durante un tiempo. El espectador medio, al igual que el lector de cómics clásicos, prefiere sublimarse con el triunfo del héroe de la historia.



Sin City (Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, 2005)

Las nuevas tecnologías se han revelado en el ámbito cinematográfico como instrumento idóneo para simular las características plásticas de la novela gráfica, ofreciendo al producto fílmico inexploradas posibilidades estéticas. En

algunos casos, la complejidad del medio impreso, compuesto por numerosas capas paratextuales obligan al realizador a indagar acerca de nuevas estrategias narrativas. Las posibilidades de adaptación de la novela gráfica al cine pueden llegar a adquirir un grado de complejidad que sobrepasa las expectativas de fidelidad por la imposición de las exigencias de mercado. En este sentido, han surgido auténticos paquetes transmediales en los que la novela gráfica se convierte en el núcleo del que derivan las narrativas del cine y de los videojuegos, formando un conjunto en el que se diluyen tanto las fronteras mediales, como el carácter original del texto inicial, producto de la subcultura. De este modo, la novela gráfica acaba por ser engullida por la inercia del cine *blockbuster* y el tirón de los artículos de entretenimiento. Pese a la buena intención de algunas producciones, que apuestan por la fidelidad a la obra original en su estética, atrayendo con ello a seguidores y curiosos, el imperativo mercantil acaba por afectar al contenido de la obra original y continúa ejerciendo su control en el consumo de masas. La estandarización de productos por razones económicas educa el gusto del público y crea expectativas que constituyen la base de una industria homogénea. Como resultado, se proyecta un espectador ingenuo con un perfil cercano al lector de cómics protagonizados por los superhéroes de la clásica edad de oro. ■

Notas

* Este artículo incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *Watchmen* y *Wanted (Se busca)* como elemento de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien las actuales distribuidoras de las películas no han autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Paramount Pictures Spain la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. Asimismo, *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* quiere agradecer a Savor Ediciones la autorización de la publicación de fotogramas de *Frank Miller's Sin City: Ciudad del Pecado* y a Norma Editorial por el permiso concedido para publicar viñetas e imágenes de los cómics *Watchmen, Wanted, 300,* y *Sin City: Ciudad del Pecado.* (Nota de la edición.)

Bibliografía

ALARCÓN, Tonio L. (2011). *Superhéroes. Del cómic al cine.* Madrid: Calamar.

APERLO, Peter (2009). *Watchmen. El libro de la película.* Barcelona: Norma.

BAUDRILLARD, Jean (1987). *Cultura y simulacro.* Barcelona: Kairós.

COSTANDINIDES, Costas (2010). *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters Across Old and New Media.* Nueva York: Continuum.

DI LIDDO, Annalisa (2009). *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scapel.* Jackson: University Press of Mississippi.

ECO, Umberto (1973). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas.* Barcelona: Lumen.

EISNER, Will (2006). *A Contract with God and Other Tenement Stories.* Nueva York: W. W. Norton & Company.

GARCÍA, Santiago (2010). *La novela gráfica.* Bilbao: Astiberri.

HERNANDO, David (2005). *En primera persona. Frank Miller.* Palma de Mallorca: Dolmen.

MILLAR, Mark (g), JONES, J. G. (di), y MOUNTS (c), Paul. 2008. Wanted: Se busca. Barcelona: Norma. Originalmente publicada por entregas en: *Wanted* #1-6. Top Cow Comics (2003-2005).

MILLER, Frank (di. y g.), JANSON, Klaus (e) y VARLEY, Lynn (c) (2007). *Batman: El regreso del Caballero Oscuro.* Barcelona: Planeta DeAgostini.

MILLER, Frank (2005). Sin City #1-7. Barcelona: Norma.

MOORE, Alan (g) y GIBBONS, Dave (di) y HIGGINS, John (c). 2009. *Watchmen.* Barcelona: Planeta DeAgostini.

MORRISON, Grant (2012). *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic.* Madrid: Turner.

PRINCE, Stephen (2000). The Aesthetic of Slow-Motion Violence in the Films of Sam Peckinpah. En S. Prince (ed), *Screening Violence* (pp.175-203). New Brunswick: Rutgers University Press.

SABIN, Roger (2008). *Comics, Comix and Graphic Novels.* Londres: Phaidon.

SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). *De la literatura al cine.* Barcelona: Paidós.

SPIEGELMAN, Art (2007). *Maus.* Barcelona: Mondadori.

***Wanted* (Mark Millar, 2003-2005)**

Eugenia Rojo (Buenos Aires, 1978) es licenciada en Traducción e Interpretación por la Universitat Jaume I de Castellón y licenciada en Historia del Arte por la Universitat de València. Actualmente cursa el Máster Universitario en Historia del Arte y Cultura Visual, con un proyecto sobre Diane Arbus y Nan Goldin. Desde 2003 es traductora profesional.

Ignacio Palau (Valencia, 1987) es licenciado en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València y tiene un Máster en Producción Artística por la misma universidad. Ha participado como autor de un capítulo en *Páginas pasaderas. Estudios contemporáneos sobre la escritura del guion* y publicado varios textos en *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*. Es miembro asociado del Cineforum L'Atalante, que gestiona el Aula de Cinema de la Universitat de València. Desde 2012 dirige el programa *Cine L'Atalante* en la radio de la Universitat de València.

DIÁLOGO

Óscar Aibar (Barcelona, 1967) estudió Bellas Artes en su ciudad natal. Con diecinueve años inició su carrera como guionista de cómic en las revistas españolas *Cimoc*, *Cairo*, *Zona 84* y *Makoki*. Atraído por la dirección cinematográfica debutó como director con *Atolladero* (1995). Posteriormente rodó *Platillos volantes* (2004), *La máquina de bailar* (2006), *El gran Vázquez* (2010) y *El bosque* (2012). También ha realizado videoclips para Loquillo y Fran Perea. En ambas facetas profesionales ha cosechado numerosos premios nacionales e internacionales. Autor polifacético, ha sido capaz de conjugar el lenguaje cinematográfico con el cómic en *Atolladero* (1995), adaptación del cómic homónimo realizado en 1990 con el dibujante Miguel Ángel Martín para la revista *Makoki*. Abordó el mundo del tebeo español en el largometraje *El gran Vázquez*, biografía del autor de personajes tan célebres como Carpanta o Anacleto Agente Secreto. Estamos en Tarragona, a orillas del Mediterráneo, sentados frente a la playa con Óscar Aibar.

Diego Mollá

Entre el cómic y el cine
ÓSCAR AIBAR

«Al hablar de adaptaciones de cómic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela»

LA SITUACIÓN DEL CÓMIC EN ESPAÑA

Tiras de humor gráfico, ilustraciones, revistas, *comic book*... ¿Cuál crees que es la situación del cómic en España?

Piensa que vengo de una época en la que el poder del cómic en España era legendario, en la que había unas ocho, nueve o diez publicaciones que vendían treinta mil ejemplares cada una. Una novela de éxito hoy puede vender tres mil ejemplares, no te digo más. El cómic era muy importante en la cultura española: para todos los que empezamos en esa generación a escribir o a querer hacer cosas, lo más importante a lo que podías llegar en la vida no era hacer cine, sino tebeos. Toda mi generación asistió a la muerte súbita de todo esto, una muerte sobre la que realmente se ha escrito muy poco. Los cómics desaparecieron, pasaron de ese nivel brutal de ventas —diez revistas vendían treinta mil ejemplares— a quedar dos que vendían dos mil en apenas tres años. La llegada de las televisiones privadas, los videojuegos y una mayor oferta de entretenimiento provocó que los cómics pasaran de moda. Hoy en día queda un resto subliminal de lo que, pienso, fue la época gloriosa de los cómics. Para las nuevas generaciones, que no recuerdan esta época, es un buen momento porque no lo comparan con otros. Hoy, desde mi punto de vista, solo quedan dos o tres gloriosas editoriales que publican, como pueden, álbumes, y dejan de lado las revistas. Y tienen tiradas bastante minoritarias: aunque hay algunos autores españoles que tienen cierta repercusión, si examinas su número de ventas, no es comparable al de una novela de éxito. Aun así, en cuanto al nivel artístico, lo poco que encuentras es muy bueno. Ahora mismo hay un talento increíble, aunque, para mí, quizás no tanto como el que había en los ochenta o noventa, cuando había trescientos dibujantes en España que publicaban en todo el mundo. Autores comparables a cineastas como Ridley Scott o Martin Scorsese. Para mí, esta situación no ha vuelto a pasar.

¿Crees que el cómic se puede incluir dentro del epígrafe abstracto, y no academicista, de la *cultura popular* y así reconocer la influencia que ha tenido en la sociedad española?

Creo, realmente, que los cómics fueron muy influyentes en esa época (la década de los setenta y ochenta). Tenían mucha repercusión popular: miles de personas los leían en España, mucho más que los programas de televisión. Lo que pasa es que desaparecieron. La culpa no fue, analizándolo desde una perspectiva histórica, de los contenidos, sino de que pasaron de moda. La industria del cómic, al pasar de moda los seriales radiofónicos en los años cuarenta, dejó de gustar al público. Los cómics desaparecieron como el gran medio de masas que llegaron a ser.

El gran Vázquez (Óscar Aibar, 2010)

***Din Dan*, *TBO*, *Tiovivo*, *Pulgarcito*, *Jaimito*, *El Jabato*, etc. ¿Están reconocidas, en su justa medida, estas revistas y el esfuerzo de sus creadores?**

Los tebeos nunca estarán lo suficientemente reconocidos en España, porque en España no se valora la cultura popular. No existe, no se ha reivindicado nunca, cosa que el mundo anglosajón ha hecho muy bien. En el *rock'n'roll* o los tebeos, estamos hartos de comernos reivindicaciones sobre su cultura popular. Aquí sigue siendo algo peyorativo que no se reivindicará nunca. Es consecuencia de cómo se han constituido los medios en España. Para mí, los tebeos son patrimonio de diez generaciones de españoles y han sido importantísimos en la educación y formación de millones de personas. En el tiempo que va desde la Guerra Civil hasta las décadas de los ochenta y los noventa, los tebeos lo fueron realmente todo, y luego desaparecieron. En *El gran Vázquez* intenté pagar mi deuda con el cómic y reivindicar toda esta escuela, que fue enorme. Creo que esta película es como una isla porque realmente no se han hecho más.

¿Bruguera era una fábrica de sueños?

Sí, sí, sí y sí. Era una fábrica de mucho talento, había gente que no tenía nada que envidiar a los grandes dramaturgos, a los grandes autores literarios. En aquella época tenían dibujantes a la altura del Picasso del momento, y todos los productos que salían, siempre intentando burlar la férrea censura de entonces, demostraban en cada número un enorme ingenio. Una historieta de Vázquez de los años cincuenta es comparable a una obra de teatro de Wenceslao Fernández Flórez: tiene unos gags espectaculares, los personajes son increíbles, las situaciones son delirantes. La proporción de talento por tira, ya no por página, era desproporcionada, brutal.

¿Era la censura tan fuerte en estas publicaciones como Manuel Vázquez y otros autores denunciaron?

Sí, claro, fueron cuarenta años de dictadura y, ante grandes dictaduras, grandes talentos para sobrellevarlas. Y ellos lo tenían. Fíjate que, con la coartada del cómic infantil, estos autores introducían críticas a los tres pilares del régimen a través de los tres parámetros más utilizados en sus historias: caricatura de la familia como modelo ejemplar que se vendía en el Estado, la chapuza como metodología profesional estandarizada y la ridiculización de la autoridad. Estos eran los tres pilares de los tebeos infantiles y su escenificación era políticamente muy incorrecta, pero pasaba la censura porque los censores lo catalogaban como material para un público infantil.

Derechos de autor. Un tema complicado que muchos lectores obvian y que desconocen. ¿Qué opinas de los derechos de autor y del poder de la editorial sobre ellos?

En *El gran Vázquez*, este es un tema importante de la película: realmente no existían, o sea, el término *derechos de autor* es muy moderno. Los autores de Bruguera entregaban sus páginas y no sabían nunca más nada de ellas: se recortaban, se dibujaba encima, se cambiaban los diálogos, se hacían miles de cosas; y el autor era, únicamente, un trabajador. Entonces, esta generación de autores llevó a cabo una pequeña reivindicación desde dentro de un medio de producción público, de masas y altamente mecanizado como eran los cómics. Se reivindicaron a sí mismos como autores. Vázquez fue el primero que ponía su fotografía en las páginas, y, en definitiva, se creó a sí mismo como personaje. Su intención era mostrar que, detrás de sus páginas, no había un banquero o un albañil, sino un artista con una visión y opinión del mundo. Los autores hicieron un gran trabajo plasmando sus propias ideas, reclamándolas como suyas. Esta reivindicación acabó en los años ochenta en juicios terribles con la editorial Bruguera, los familiares, los herederos, y, bueno, ahí sigue todavía el pleito. Estos artistas fueron unos pioneros en cuanto a la defensa de los derechos de autor en España.

¿Qué influencia crees que puede existir entre series como *13 Rue del Percebe* y *Pepe Gotera y Otilio* con series televisivas españolas de *prime time* y notable éxito como *Aquí no hay quien viva* (Alberto y Laura Caballero, Antena 3: 2003-2006) y *Manos a la obra* (Vicente Escrivá, Antena 3: 1998-2001)?

Toda, porque indagan en el acerbo popular. Es decir, son realmente modelos descarados de grandes éxitos populares del cómic.

CÓMIC EUROPEO Y NORTEAMERICANO

El cómic franco-belga, ¿ha marcado el camino del cómic en Europa?
Sí, la gran industria del cómic en Europa es, sin ningún lugar a dudas, la francesa. Y la francesa es una cultura modélica, tanto en el cine como en la literatura. Es un público autosuficiente al que le encanta su propia cultura: la compra, la protege, y se defiende bien de la invasión americana. La industria del cómic francesa ha funcionado siempre, y la escuela franco-belga, que revivió los cómics en los ochenta, es la que ha marcado casi todas las tendencias gráficas en Europa. Para mí es la escuela más importante que existe.

La personalidad, carácter y las propias experiencias son la clave en las obras de Jean Giraud *Moebius*, Milo Manara, Hugo Pratt o Hergé, autores reconocidos por el público tanto europeo como español. ¿Por qué no ocurre lo mismo con los autores españoles?
En un festival internacional te van a decir cosas más bonitas y más interesantes de Luis Buñuel o Luis García Berlanga que las que te puedan decir aquí. Es una cuestión de carácter nacional, una injusticia, ¿no? Pero sí, aquí realmente somos muy poco justos con nuestras cosas, siempre pensamos que lo que viene de fuera es mejor, más interesante.

¿Crees que el modelo de industria americano de hacer *comic book*, es decir, cuarenta y ocho páginas o veinticuatro, que los dibujantes tienen que hacer a lápiz, esbozo, lápiz, tinta, color puede provocar que desaparezca el autor?
No, no, en la producción estandarizada de los *comic book* ha habido grandes dibujantes, grandes entintadores, grandes guionistas y se ha reivindicado mucho el nombre propio de todos. Aquí, cuando yo trabajaba, teníamos un sistema parecido: tenías que entregar tantos cómics a tal editorial; eras una máquina que debía entregar el día uno de cada mes tantas páginas o, si no, no cobrabas o te despedían. Este sistema es bueno para la industria, porque sin esta producción no habría industria. No creo que sea malo necesariamente, porque este es un medio en el que no estamos haciendo *picassos* en nuestra casa, estamos haciendo algo para que entre en máquinas y lo lea el público. Esta rutina es la que hace grandes los cómics.

INFLUENCIAS Y OBRAS COMO GUIONISTA DE CÓMICS

¿Qué cómics leías en tu infancia y adolescencia? ¿Cuáles te influyeron más?
Cada uno teníamos nuestras preferencias. Yo me crié en la cultura de barrio y, en el barrio, se leían los superhéroes. En Barcelona había un fenómeno que era Tintín —editado por Juventud—. Era un poco el cómic de los pijos, de los *boy scouts*; cuando ibas a una casa de niño bien, siempre encontrabas álbumes de Tintín. A mí me gustó mucho cuando descubrí la línea clara, y en España se puso de moda, pero, sinceramente, en mi adolescencia mis cómics favoritos eran los de superhéroes. Como no podíamos comprar todos los cómics, cada uno de los chavales de la pandilla era un superhéroe, y compraba todos los cómics que se publicaban de ese superhéroe. Nos tocaba casi por rifa. Yo, concretamente, era el Capitán América, y me tocaba comprar todos los cómics de este personaje para luego cambiarlos por los de Spiderman, etc. Ese recuerdo te marca; para mí, Stan Lee era William Shakespeare, el tío con el que me he educado, con el que aprendí a contar historias y el que me marcó en mi juventud.

¿Cuál sería tu cómic favorito y por qué?
¡Ostras! es que son tantos, tantos, tantos... ¿Mi cómic favorito?

O alguno que hayas sido capaz de releer varias veces... porque a menudo compras un cómic que te gusta y no lo vuelves a leer nunca.
En mi infancia, te podría decir que cualquier historieta de *La familia Cebolleta* de Manuel Vázquez o cualquier página de *13, Rue del Percebe* de Francisco Ibáñez. Podría estar recomendando mis cómics favoritos horas, porque son muchísimos; pero realmente si te digo dos que cambiaron una generación de autores fueron *The Dark Knight Returns* (MILLER, 1986) y *Watchmen* (MOORE, 1986-1987). Estos dos títulos marcaron toda una época, y vimos realmente que el cómic de superhéroes podía llegar a un escalafón más alto a nivel de calidad, intrepidez narrativa o como quieras llamarlo. Nos marcaron mucho. A mí, concretamente, muchísimo.

Si te pidieran que clasificaras *ADN* y *Atolladero* ¿en qué género los englobarías?
Bueno, son casos diferentes. Cuando yo trabajaba en *Makoki*, que era una revista *underground* muy interesante, publiqué algunas historietas con Miguel Ángel Martín, uno de los mejores dibujantes de España. Tuve el honor de trabajar con él y hacer esta historieta, *Atolladero*, que luego adapté en una película. Martín raramente aceptaba trabajar con ningún guionista; creo que yo he sido el único que ha tenido ese honor. El ambiente de *Makoki* era diferente al de otras revistas; como el de una nube de humo blanco de porros, era un ambiente creativo increíble, y todo lo que intentábamos hacer era muy transgresor. Los trabajos que hice con Fernando de Felipe los considero como mis primeros cómics de autor, y fueron los que me

dieron a conocer gracias a la editorial de Josep Toutain. Toutain era el gran dios del cómic, era una editorial comercialmente consolidada: con agencias internacionales, cuatro revistas en activo, una plantilla de trabajadores increíble... Josep Toutain era como el gran romántico de los cómics. Es un hombre al que le debo todo, pues fue el primer editor que confió en mí como autor con diecisiete años. Estuve haciendo tanto cómics de cualquier género como trabajos para distribuir a agencias internacionales, no autorales. Luego hice mis primeros trabajos con Fernando de Felipe: el primero fue *Nacido salvaje* y el segundo, *ADN*, que se publicó en *Zona 84* y abordaba la investigación genética y sus consecuencias.

¿Cuál fue tu experiencia de trabajar con Jordi Bernet en la mítica serie *Torpedo*?
Hice una o dos historietas apócrifas en las que aparecía Torpedo, pero solo en algún momento de la historieta. Básicamente trabajé con los personajes secundarios de *Torpedo*. Jordi Bernet era, quizás, el autor más vendido de la época, y un gran dibujante de la escuela de Alex Toth, el primer dibujante de *Torpedo*. Para mí fue un gran honor trabajar, con apenas dieciocho años, con los grandes dibujantes. Era un sueño.

¿Cuál crees que es la mejor dinámica de trabajo entre el guionista y el dibujante?
En mi caso tuve un relativo éxito, porque era muy espabilado y, si un dibujante dibujaba bien la arquitectura, escribía historias relacionadas con la arquitectura; si uno dibujaba bien coches, hacía historias de coches; si era muy bueno con las expresiones de los personajes, hacía historias que eran muy buenas para dibujar primeros planos. De esta forma potenciaba mucho el trabajo de los dibujantes. Por eso, los editores me llamaban cuando un dibujante se había estancado a nivel narrativo, y yo me adaptaba un poco al estilo visual del dibujante, con lo cual esa era una de las claves de mi éxito y de por qué trabajé tanto en aquella época. También peleé mucho por las historias autoconclusivas, porque en esa época yo tenía la teoría de que el cómic se lo estaban cargando los «continuará»: hacías en una revista siete páginas y la historia ya continuaría como fuera, pero el público se desenganchaba, perdía interés. Yo hacía que las historietas de siete páginas empezaran y acabaran. Luego se podían recoger en álbumes porque tenían una temática similar. Esta forma de trabajar hizo que mis historias se publicaran mucho en muy poco tiempo.

Revistas como *Creepy*, *Totem*, *El Cairo* o *Cimoc* en los años ochenta y noventa fueron el último reducto del cómic español. Tú trabajaste en muchas de ellas ¿con cuál te identificabas: con el estilo moderno de *El Cairo*, el aventurero de *Cimoc* o la ciencia ficción de *1984*?
Para mí fue, sin duda, la época creativamente más interesante de mi vida, porque realmente lo divertido era alternarlo todo. En un mismo mes hacía una historia de *underground* o *hardcore* para *Makoki* o *El Víbora*; una de ciencia ficción para *Zona 84*; otra de terror para *Creepy*; una *moderna* para *El Cairo*... Era una época maravillosa para un escritor que empezaba, al que se le brindaba la oportunidad de demostrar su capacidad de crear guiones tan diferentes en tan poco tiempo.

ACTIVIDAD COMO CINEASTA

¿Cómo ves el sector cinematográfico en España? ¿Se pueden producir largometrajes fuera de los cauces comerciales establecidos, es decir, de las películas de gran presupuesto que hacen buena promoción? ¿Cabe hacer películas *low cost* como haces tú?
Sí. No solo cabe, sino que son las únicas películas que se van a hacer a partir de ahora, porque ya no existe el cine de no *low cost*.

Muchas veces en España se dice que no existen guionistas, sino que existen directores guionistas o guionistas que pasan a ser directores ¿Escribes los guiones de tus películas por necesidad o por vocación?
Creo que se puede llegar a dirigir desde muchos campos: se puede ir desde la fotografía, desde la interpretación... Un buen camino es el guion, porque aprender a contar la historia es, para mí, la parte fundamental de una película. Cuando ruedo cosas que no son mías, me ayuda mucho. Por ejemplo, ahora estoy haciendo cosas en televisión, en Madrid, con guiones que no son míos y es fundamental saber qué estas contando en cada momento, para qué sirve cada escena, cómo está engarzada en lo que es el gran collar de la película. Si me tuviera que definir diría que, ante todo, soy guionista.

¿Cuál es tu actitud durante el rodaje de una película? ¿Te implicas mucho en todas las facetas de la producción?
En los rodajes doy mi vida. Es decir, yo desaparezco como ser humano y hasta que acaba la película no regreso. Para mí el rodaje lo es todo. He tenido la inmensa suerte de hacer seis largometrajes de contenidos personales, historias que he propuesto y que se han llegado a hacer. Por lo tanto, para mí es un regalo que me ha dado la vida, y me siento muy responsable cuando las hago, me implico y he de darlo todo, porque no puedes pedir a nadie que lo dé todo si tú mismo, como creador, no lo das tanto o más. Para mí las películas son lo más importante: no he tenido hijos, no tengo hipotecas ni tengo nada, pero tengo mis películas.

¿Has tenido que adaptarte a presupuestos bajos? ¿Has luchado contra las imposiciones de la producción ejecutiva?
He tenido que pelear con la realidad del cine español, que no es, ni mucho menos, la americana. El cine español se hace con mucho esfuerzo, y el esfuerzo más grande no lo hacemos los directores sino que lo hacen los directores de producción, los jefes de producción, los productores ejecutivos... gente que pone tanto o más esfuerzo en llevar a cabo un proyecto y que no son, ni mucho menos, el enemigo. Son ese amigo que te da la mano y al que tienes que comprender. Una buena película nace al entender muy bien sus limitaciones y suplir las carencias con talento, y también de que un productor sepa lo que tienes en la cabeza; de esa buena sintonía surge. Por eso puedo decir que yo nunca me he pasado de presupuesto, nunca. Siempre me he ajustado a rodar respetando las condiciones presupuestarias. Si algún día ruedo una película en quince semanas, con tres cámaras, no sabré qué hacer, porque realmente llevo toda mi vida sacándole partido a lo poco que he tenido. Creo que este es el tipo de cine que tenemos que hacer y, además, en los tiempos en los que nos encontramos es, realmente, el único que se puede hacer. Personalmente, este tipo de largometrajes de poco presupuesto son interesantes porque exigen que te calientes mucho más la cabeza, que te saques más partido; así que, en la producción de un largometraje, el dinero no lo es todo.

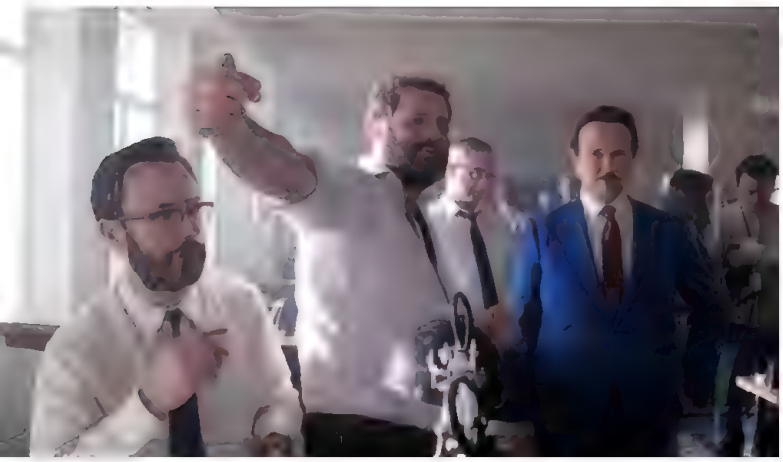
Para ti ¿cuál es la importancia de los actores en un largometraje? ¿Qué crees que define mejor la relación director-actor: respeto, imposición, libertad de actuación?
Hay una tendencia, comentada mucho por los actores veteranos cuando trabajan con directores jóvenes recién salidos de las escuelas: los actores me comentan que se acercan muy poco a ellos, que se quedan en el combo, en la cámara de vídeo y que están más preocupados por la parte técnica o por seguir el *storyboad* que por la actuación. A mí me gusta pegarme al actor, de hecho, *Atolladero* la dirigí sin asistencia de vídeo. No tenía monitor de rodaje, o sea que estuve pegado a la cámara, con el operador; que es una manera antigua de trabajar, y aprendes mucho porque tienes una relación más clara con el intérprete: tienes que estar oyendo su aliento, escuchándole. A mí me gusta conducirle hacia el guion. Para mí, hay dos tipos de relación entre director y actor: seducir o convencer. En la película, cuando quiero que un actor haga algo, intento convertirme en un seductor terrible, pero como lo hago fatal, lo que hago es convencerles de por qué tienen que hacer lo que les digo. Es algo parecido al proceso de ligar con una chica: en mi caso, las convencía siempre de por qué yo era la mejor opción. Con los actores hago lo mismo: «estás aquí en esta escena, has venido aquí para hacer esto porque tienes que conseguir esto, tienes que hacerlo». Entonces les como la oreja muchísimo, siempre soy muy pesado con los actores.

«Se lo quitaba a los ricos para dárselo a sí mismo». El eslogan promocional de Vázquez ¿era real?
Sí, sí, realmente era el último pícaro. Así es como me enfrenté al guion de *El gran Vázquez*, porque realmente lo era, era un dinosaurio. Con él se extinguió toda una familia de dinosaurios. Era un gran superviviente de su tiempo. Los americanos tienen el *western* y nosotros tenemos géneros propios de la cultura española, y uno es la pica-

El gran Vázquez (Óscar Aibar, 2010)

resca, que nos ha dado mucho, y Manuel Vázquez fue quizás el último pícaro de la cultura española.

Trabajaste con Manuel Vázquez en la revista *Makoki*. ¿Qué había de autobiografía en sus personajes? ¿Se arruinaba y volvía a ganar dinero? ¿Se implicaba en todas las obras que hacía?
Por supuesto, él lo dio todo por su vida. Sus relaciones sexuales y su vida nocturna eran muy importantes, pero creo que, aunque a él no le gustaba decirlo, su obra también lo era y se la tomaba muy en serio. Cuando he presentado *El gran Vázquez* en Estados Unidos, la gran pregunta que me hacían era si había cómics en España en esa época, cosa que no sabían. También desconocían que había cómics de tanta calidad y autores como Manuel Vázquez, que eran tan interesantes como sus Charles Burns o sus autores míticos, y para mí ha sido un orgullo poderles decir que sí.



Rodaje de *El gran Vázquez* (Óscar Aibar, 2010)

En esta película no solo abordas las obras de Manuel Vázquez sino lo que el propio autor denomina como «Bruguera way of life». ¿Era muy importante la relación entre el autor y la editorial? ¿Crees que queda claro en la película?
Sí, era muy importante. Yo nunca hubiera hecho una adaptación de un cómic o de un personaje sin hablar de cómo vivía la gente que hacía tebeos en España en los años cincuenta y sesenta y que fueron muy importantes en la cultura española. *El gran Vázquez* es una película más de sus vidas que de sus obras y de cómo sus vidas afectaban a lo que dibujaban.

¿Pensaste desde el principio en Santiago Segura como Manuel Vázquez?
Sí, siempre. Llevaba años hablando de esta película y Santiago Segura siempre me preguntaba que cuándo la iba a hacer; y fue un poco él quien me impulsó a empezar a escribirla, a ordenar las ideas y a hacerla. Para mí era el único Manuel Vázquez posible.

Esta presión es la que puedes sentir ahora como director: cuando tienes los plazos para acabar la película, estrenarla, ver si funciona en taquilla, recuperar gastos, etc.
Sí, sí, es mucho más grande como director que cuando hacía cómics, desde luego. Ahora todo el mundo me presiona, pero bueno, también te tiene que dar un poco igual, tienes que ir a la tuya, pero dentro de un mundo real. Meter la película en números, hacerla de tal forma, conseguir que la gente tenga interés, que las televisiones la vean o que sea entretenida. Estas son una serie de responsabilidades importantes para llevar a buen puerto un barco muy grande.

ADAPTAR EL CÓMIC AL MEDIO CINEMATOGRÁFICO

Has guionizado un capítulo de la serie de animación de *Cuttlas Microfilms* (Calpurnio, TVE1: 1991-1994) ¿Qué diferencias encontraste respecto a la construcción de un guion de cómic?
Para mí fue un gran honor que me llamara Calpurnio, un mito de los cómics, y fue un camino intermedio entre un guion de peli y uno de cómic. Quizás tenía un cincuenta por cien de cada cosa: es imagen en movimiento, pero, al mismo tiempo, planificaba en un mundo, la animación, en que todo es posible. En el cine, si digo: «estamos aquí hablando y desembarcan ochocientos tíos en una lancha», es probable que no se llegue a rodar nunca esa película. En el cómic sí lo podía hacer, tenía una gran libertad creativa, y el mundo de la animación es similar, aunque con un mayor coste de dibujo. La animación es un poco el híbrido entre cine y cómic. Es una de las experiencias de las que estoy más contento con el resultado y que, por cierto, han reeditado recientemente. Calpurnio ha vuelto a remezclarlo; la música original se ha remasterizado, y lo recomiendo, sobre todo a los valencianos, porque es un producto valenciano cien por cien; revisadlo porque es una maravilla.

¿Cómo te planteaste la adaptación a la gran pantalla de tu propio cómic *Atolladero*? ¿Cuáles fueron tus limitaciones, cómo encajaba la película en una industria que producía tan pocos títulos de género?
Bueno, *Atolladero* fue una aventura, porque hacer cine en España era, realmente, muy complicado. Eran muy pocos los directores que hacían cine, y las películas que rodaban eran muy diferentes. Entonces surgimos una generación que apostamos por hacer un cine más entretenido: no

buscábamos un entretenimiento vacío, sino un entretenimiento basado en nosotros mismos como autores completos. Realmente nos arriesgamos en una industria que había desaparecido, ya no se producían largometrajes de acción con un minucioso trabajo en los maquillajes y los efectos especiales. Este tipo de cine no se producía entonces; cada uno por su lado y con los medios que podía, hicimos nuestras batallas. Busqué adaptar un cómic de los que habían publicado y me interesé por *Atolladero*, porque era muy extraño: un *spaghetti western* de ciencia ficción ambientado en el desierto de Navarra, una historia muy diferente a las que la industria del cine español producía por entonces: *Atolladero* era una historia de policías del desierto en un futuro próximo, fue absolutamente extraterrestre. Yo creo que aun así, ahora que se ha consolidado toda la industria de género, se sigue mirando esta película como algo raro, algo que, en esa época, fue una isla.

En la ficha de *Atolladero*, en la web de Internet Movie Data Base, la comparan con *Mad Max* (George Miller, 1979), los *westerns* de Sergio Leone y la ironía de los guiones de Garth Ennis. ¿Estás orgulloso?

Sí, bueno, la reivindican cada año en festivales internacionales, está en el *top ten* de mejores *spaghetti westerns*, etc. Para mí es una película muy dolorosa de recordar, porque fue muy desgraciada a nivel personal. Como hablaba en *Making of* (AIBAR, 2008), el libro que publiqué sobre ella, no solo fue por las desgracias que le pasaron a un chico de veintitantos años a nivel técnico, sino porque murió mi mejor amigo en mis brazos, fue muy duro. Es una película de la que tardé muchos años en recuperarme. Durante años, la gente me preguntaba cosas sobre ella; yo quise correr un velo para no recordarlo y, de repente, la vida me hizo un regalo y empecé a verlo todo como una gran broma, una locura divertidísima; como algo no tan dramático sino como una chaladura de un chaval de veinticinco años que realmente arrastró a más de cien personas a una muerte segura. *Making of* es un libro muy divertido, la gente me lo dice porque realmente fue una locura todo lo que conllevó aquel proyecto.

¿Qué dificultades crees que existen a la hora de adaptar un cómic, un lenguaje verbo icónico editado en papel, a un lenguaje audiovisual y al ritmo cinematográfico actual?

Todas. Al hablar de adaptaciones de cómic, la gente piensa que es más fácil porque son dibujos, pero es tan complicado como adaptar una novela, un cuento o cualquier otra cosa. No tiene absolutamente nada que ver la imagen en movimiento, imagen real, con lo que es un cómic. Se abusa mucho del cómic. Normalmente, las adaptaciones se hacen aprovechándose de la popularidad de los personajes como Tintín, Capitán Trueno, Mortadelo y Filemón, etc., entrando como un elefante en una cacharrería y llevándose lo que más interesa, que es por lo general la fama, la iconografía del personaje, y haciendo poco caso a lo que realmente es la idiosincrasia del cómic. A mí, por ejemplo, no me gustan nada las películas que adaptan superhéroes: yo las imagino en los años setenta, en el Bronx, con coches de esos años; como eran los cómics de superhéroes. Estas historias de amor adolescente, en las que se han convertido las adaptaciones que se hacen de los cómics me decepcionan mucho cuando las veo. Reconozco que son productos muy interesantes y muy bien hechos, pero me decepcionan. Soy como un amante de una novela que, cuando ve la adaptación a película, percibe que se ha quedado el ochenta por cien de la novela en el tintero. Es muy, muy difícil que una adaptación supere a un original. Por eso Alfred Hitchcock, por ejemplo, o algunos otros directores, preferían hacer adaptaciones de cuentos breves, de relatos *pulp*, de novelas baratas que no había leído nadie; porque luego podían construir un guion sin tener miedo a romperlo todo. Por ejemplo, mi última película es una adaptación de un cuento de ocho páginas, que me parecía mucho más interesante que no destrozar la novela del pobre autor.

Rodaje de *Atolladero* (Óscar Aibar, 1997)

En el caso de *La gran aventura de Mortadelo y Filemón* (Javier Fesser, 2003), ¿tú crees que sí conseguía representar visualmente las tiras de Francisco Ibáñez? ¿Consiguió ser una adaptación muy literal de estas historias?

En mi opinión es un trabajo extraordinario de Javier Fesser. Creó una iconografía propia, un poco heredada de los franceses, de Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro, de grandes autores de cómic que pasaron a dirigir cine y que crearon un universo. Fesser bebe muy bien del universo de *Mortadelo y Filemón* y consigue crear una película interesante

Óscar Aibar en un momento de esta entrevista

en tres dimensiones. A nivel icónico funciona muy bien, me parece un trabajo excelente.

Las recientes producciones de *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), *V de Vendetta* (V for Vendetta, James McTeigue, 2005), *Frank Miller's Sin City: Ciudad del pecado* (Sin City, Robert Rodriguez y Frank Miller, 2005), *300* (Zack Snyder, 2006) o *The Spirit* (Frank Miller, 2008), ¿Están bien adaptadas, han sabido superar a los cómics?¿O simplemente son productos de aventuras para el público que ya los conocía y para otro nuevo?
Es un producto de *merchandising* para gente que, en la mayoría de casos, ya conocía el cómic. En algunos de estos casos se consigue hacer con mayor o menor éxito la adaptación. Pero creo que para los amantes del cómic siempre es mucho más interesante el cómic original.

Un autor completo y complejo como Alejandro Jodoroswky, ¿crees que ha sido capaz de adaptar su propio imaginario al cine? ¿Es tan personal a la hora de llevarlo al cine que se olvida del público?
Bueno, hay que agradecer que exista gente así, porque queda muy poca. Cuando yo empezaba, denunciábamos y atacábamos mucho a los autores, porque les decíamos que creíamos en un cine de entretenimiento y, fíjate, que la vida ahora me ha dado lo contrario. Echo de menos las miradas autorales, creo que la gente ahora hace películas como robots: salen de las escuelas, todo el mundo quiere rodar en Hollywood y todo el mundo te habla como si fueran productores; te dicen lo que da de taquilla esta película, lo que da la otra, lo que cuesta... Ya nadie cuenta historias, por lo que estas miradas autorales deben ser protegidas. Alejandro Jodorowsky la tiene, y hay que protegerla. Realmente, me parece que queda muy poca gente así.

Ang Lee en *Hulk* (2003) y Kenneth Branagh en *Thor* (2011) ¿te parecen directores adecuados para este tipo de producciones?
En esas dos películas en concreto busco el nombre del actor o el director, pero nada más. Realmente, la que es un poco más autoral, diferente, es el primer Batman de Tim Burton (*Batman*, 1989) que, claramente, reflejaba que había un director detrás, aunque fuera un Batman muy diferente al original. El resto de directores suelen entrar en la máquina de producción de las películas de superhéroes y no les intuyo una mirada personal.

Las adaptaciones de álbumes europeos de personajes como Blueberry, Asterix y Obélix, Largo Winch, Lucky Luke o Tintín ¿han conseguido trasladar el estilo visual y narrativo de los personajes? ¿Crees que se han dirigido al público adecuado?
Creo que los franceses lo han hecho muy bien: las películas de Asterix, Lucky Luke y todas esas han conseguido, con un modelo muy personal, un cine de espectro mayoritario. No han imitado necesariamente al americano, aunque han conseguido que un gran público acuda al cine a ver estas películas. Aquí, producciones como *Mortadelo y Filemón* y directores como Javier Fesser han mirado más al modelo francés que al americano para adaptar personajes de cómic. Y lo han hecho muy bien, realmente han acertado.

Jean Giraud *Moebius* colaboró en *Los Señores del Tiempo* (Les Maîtres du temps, René Laloux, 1982) y, posteriormente, en *Tron* (Steven Lisberger, 1982) y *Masters del Universo* (Masters of the Universe, Gary Goddard, 1987), lamentándose de los presupuestos que se manejaban en la industria europea y norteamericana: ¿El dinero es fundamental?
No, para nada, el talento es mucho más importante.

El largometraje de animación *Heavy Metal* (Gerald Potterton, 1981) fue la adaptación norteamericana de la revista *Heavy Metal* que, a su vez, adaptaba la revista francesa *Métal Hurlant*. ¿Elabora Hollywood mejores productos cinematográficos que los propios autores europeos?

Heavy Metal es un producto de su tiempo; es una cinta de animación que ha pasado como una antología del *kitsch*. Es una película muy reivindicada, incluso hay un episodio de *South Park* (Trey Parker, Matt Stone, Comedy Central: 1997-) que es un especial *Heavy Metal*, porque es un largometraje que fusiona el *rock'n'roll* con las heroínas de pechos grandes, el género de espada y brujería y este tipo de animación. La técnica utilizada para animar los personajes era similar a las primeras producciones de las series que adaptaban los superhéroes de Marvel y DC, que era muy naif, un producto muy de su época. Marcó mucho, porque todos la vimos en el cine y flipábamos, pero hoy en día no dejas de mirarla un poco entre risas.

Hollywood y Francia están adaptando los personajes de cómic más célebres. ¿Influye el conocimiento previo por parte del público o crees que ante la ausencia de guiones originales es un manera fácil de plantear una película?

Lo peor que está pasando en la cultura de masas en la sociedad actual no es la ausencia de talento, ni mucho menos, sino que se ha afianzado en sus puestos de trabajo toda una clase media de ejecutivos, entendidos, productores, ayudantes de productores asociados, gente que cree saber mucho sobre el oficio. Y con unas ideas muy claras sobre la taquilla: tienen que producir películas parecidas a lo que acaba de funcionar, a los grandes éxitos, y van muy poco más allá. Tiran a la basura guiones que, a lo mejor, en otras épocas hubieran triunfado, porque solo quieren producir repeticiones de modelos de éxito ya contrastado. Lo único que les interesa es conservar su puesto de trabajo y esta es una política de producción afianzada en los grandes estudios de todo el mundo. Lo peor que hemos copiado del modelo americano en España no es el dinero o hacer largometrajes en buenas condiciones, sino este tipo de cosas: la irrupción de gente intermediaria que cree que el guion tiene que parecerse mucho a la película que acaba de ser un éxito. Esta política empresarial hace que tengamos esa sensación de que no hay talento. Este sigue existiendo igual, sigue habiendo la misma proporción de tontos y de talentosos que cuando yo empecé, solo que ahora lo tienen más difícil, porque les piden que se parezcan al tonto de turno que acaba de triunfar. Esto hace que el tonto sea el único que funciona y el más visible, pero hay la misma proporción, en cuanto a ubicación geográfica y época histórica, de tontos. Sigue siendo la misma proporción, ahora y entonces, aquí y allí.

¿Crees que buenos autores de cómic como Frank Miller o tú mismo podéis llegar a ser buenos directores?

¿Un buen torero puede ser un buen cantante? Si se lo curra, sí [ríe]. En España nadie lo ha conseguido, pero es una buena, muy buena, formación. A mí me ha ayudado mucho a pensar en imágenes y a construir guiones. Pero, a lo mejor, si hubiera tenido experiencia en interpretación o dirección teatral también me habría ayudado; todos los caminos son buenos para llegar a la dirección. El cine es una ciencia muy diferente a todo lo demás y, cuando no te das por vencido nunca y sigues trabajando, toda la ayuda que has recibido antes siempre es buena. Para mí la experiencia en el mundo de los cómics fue insuperable.

Notas

* *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* quiere agradecer a Óscar Aibar la autorización para publicar fotogramas, imágenes promocionales y fotografías de los rodajes de sus películas en la presente entrevista. Todas las imágenes han sido extraídas de su página web: www.oscaraibar.com. (Nota de la edición.)

Bibliografía

AIBAR, Óscar. 2008. *Making of*. Mondadori.

MILLER, Frank (di y g), COSTANZA, John (e) y VARLEY, Lynn (c). 1986. *The Dark Knight Returns* #1-4. DC Comics.

MOORE, Alan (g), GIBBONS, Dave (di) y HIGGINS, John (c). 1986-1987. *Watchmen* #1-12. DC Comics.

Diego Mollá (Valencia, 1969) es profesor de Comunicación Audiovisual por la Universitat de València. Es autor de *El dominio discursivo del cómic: pulp, daily, sunday y comic book* y de varios artículos sobre la relación entre el *pulp*, el cómic y el cine.

(DES)ENCUENTROS

El tercer hombre: relaciones ambivalentes de poder

Manuel Alcántara Sáez

«La alegoría se aferra a las ruinas, ofreciendo la imagen de la inquietud coagulada.»

Walter Benjamin

«Cuando lo impensable ocurre, se convierte en lo que da que pensar.»

Reyes Mate

_introducción

La cabina de una noria en un parque de atracciones es un espacio cerrado donde dos viejos amigos mantienen una conversación que trasciende los recuerdos del pasado para incursionar en las consecuencias de una realidad compleja donde las trincheras, recién abiertas, incrementan su incertidumbre. La distancia al suelo permite vislumbrar a los transeúntes como puntos animados que, a la vez, son impersonales y anónimos. Esa visión facilita su carácter prescindible, la subjetividad de su función, la omisión de su misma existencia. El parque de atracciones, una oferta lúdica insólita en el momento de su construcción, en pleno imperio a finales del siglo XIX, ha sido reabierto después de la guerra y los vieneses todavía no se acercan en tropel, como antes solían. Es, pues, un espacio que no deja de ser inusual para una cita clandestina que pretende hurtarse de las miradas de los actores de las potencias ocupantes. El escenario, sin embargo, es majestuoso y de una potencia visual sublime.

La escena, que es el momento cumbre del relato al desvelar al personaje que se esconde bajo una nueva identidad, presenta el dilema de la colaboración con el antiguo aliado, entonces en vías de convertirse en el nuevo enemigo de las siguientes cuatro décadas de guerra fría, y a su vez puede concebirse, como cínicamente sostiene el personaje que interpreta Orson Welles, como un acto típi-

co de la auspiciosa Florencia de los Borgia cuya brutalidad no fue óbice para dejar despertar el renacimiento frente a la medrosa cultura helvética, cuya mediocridad apenas ha legado a la civilización el invento del reloj de cuco. Los valores de la antigua amistad que reclama el personaje blando de Joseph Cotten pueden quedar relegados frente a un venturoso porvenir que es previsible alcanzar gracias al lucro bajo el amparo de un mercado negro, un esquema de intercambio que se hace necesario para lubricar los canales de la supervivencia de muchos a la vez que un mecanismo de dominación de uno de los ejércitos de ocupación.

Las cloacas de Viena como espacio de escape e interconexión de los mundos separados que se están construyendo son una excelente metáfora para plantear la pérdida de los ideales de juventud en un mundo pasto de las secuelas de la guerra que alumbra, en un constante flujo de claroscuros, de juegos de sombras que se agigantan o disminuyen según la posición del foco, un futuro que se avecina tenebroso. Si la amistad fue un sostén de la relación entre dos hombres en el pasado basada en el más puro desinterés, la razón política de los intereses del poder definirá las relaciones a partir de aquel momento. Incluso la huida de la zona de peligro será objeto de un salvoconducto negociado al albur del trueque de favores en el nuevo escenario que violen principios sagrados de lo afectivo. Todo lo demás es secundario, y los personajes subalternos, como el portero, serán meros comparsas del drama que se está incubando, y del que el niño, recién huérfano tras el asesinato del padre, termina siendo el clamoroso delator inocente.

El tercer hombre (The Third Man, Carol Reed, 1949) es cine de Welles, pero es asimismo una pieza imprescindible del cine que apertura el dedicado a la guerra fría. Precisamente por ser de Welles no es un cine de propaganda, no está al servicio de una de las partes, ni plantea una superficial disyuntiva maniquea. Confronta un escenario donde la tensión política es culminante, sin denigrar o caricaturizar, cuando no ridiculizar, a uno de los bandos. El hilo conductor de la amistad, de su imagen perdida, en un ambiente donde la existencia es azarosa, hace de la política un mero, aunque asfixiante, telón de fondo. Soviéticos, británicos, norteamericanos, con el acompañamiento de la población local vienesa, a veces silente, otras agredida, desarrollan un drama de ocupación en una posguerra en la que se puede fingir la propia muerte y cambiar de identidad en busca de una nueva que augure un futuro más promisorio. Un escenario donde el disimulo es el arte de cambiar un pasado de colaboración por parte de unos, y la denuncia, el resorte de la venganza por parte de otros.

Un país que diez años antes había sido anexado por el Tercer Reich con gran júbilo por parte de un sector importante de su población ahora lava su cara y se dispone a ser la moneda de cambio, el despojo, de los vencedores. En ese contexto de política en tiempos turbulentos en que se está incubando el huevo de la bipolaridad y del terror atómico es posible hacer negocio traficando con penicilina adulterada, aunque ello cueste la vida de los más débiles, pero no es factible, siquiera por el peso de la vieja amistad, empujar al antiguo amigo al vacío desde el punto cenital de la vieja noria del parque de atracciones cuando varada el viento la cimbrea.

Hay tres temas que, por encima de todo, me resultan particularmente atractivos para una discusión al calor de esta película, que giran en torno a los desastrosos legados de toda guerra y que, en el caso presente, configuran además un nuevo escenario de profunda separación basada en una fuerte polarización ideológica y la apertura de lo que será el invierno nuclear. Se trata de la forma en que se dibujan nuevas reglas formales e informales de poder; de la manera en que se estructuran las relaciones interpersonales bajo el supuesto de nuevas identidades que se alzan sobre el repudio de las anteriores y, por último, la relación entre la violencia, o si se quiere, incluso la maldad, y el progreso.

Wiener Riesenrad, noria de Viena. Imagen recuperada de <http://www.wiener-riesenrad.com/de/geschichte>

_discusión

1. ¿Cómo creéis que *El tercer hombre* (y el cine en general) aborda los desastrosos legados de la guerra, la separación entre vencedores y vencidos y, en algunos casos, el terror que imponen nuevas amenazas, como entonces fue el peligro nuclear?

Iván Llamazares Valduvieco

Los protagonistas de *El tercer hombre* se mueven en una ciudad aristocrática e imperial, llena de edificios imponentes, palacios majestuosos (como el recurrente Palais Pallavicini de las imponentes cariátides, en la Josefplatz) y piadosas iglesias. Es la ciudad de la más alta cultura centroeuropea, residencia de venerables emperadores y de princesas de ensueño, hogar de creadores únicos en la historia de la música, las humanidades y las ciencias. Pero esa encantada ciudad está viviendo su noche más oscura, no ha salido todavía de su peor pesadilla. En ella los edificios aristocráticos están deteriorados cuando no derruidos, y las elegantes obras de arte que todavía se encuentran dan la impresión de ser frágiles y delicados restos del naufragio de un mundo en extinción. Sí, quedan doctores y aristócratas, pero sobreviven tocando el violín en cafés poco recomendables, o participando en el robo y el tráfico ilícito de medicinas adulteradas. Viena sigue siendo la ciudad del Danubio azul, pero nosotros solo vemos las turbias y fétidas aguas residuales que acabarán desembocando en el gran río europeo. Sobre los habitantes de esa ciudad, cuyas responsabilidades éticas nunca son valoradas en la película, se levanta el poder imponente de las potencias ocupantes, potencias, que, parafraseando a Borges, no se han visto unidas por el amor, sino por el espanto, y que están condenadas a enfrentarse pronto entre sí. Por debajo del poder se mueven como átomos unos pocos individuos cuyas trayectorias se han visto entrecruzadas por el destino. Dos de ellos, Holly Martins (Joseph Cotten) y Harry Lime (Orson Welles), estaban ya unidos por una fuerte amistad. Y, sin embargo, están también condenados a enfrentarse, y a perseguirse incluso en el subsuelo de Viena. El mundo de *El tercer hombre* se caracteriza por la desolación y la degradación, un resultado, sin duda, de los horrores de la guerra. Y también, por el poder sin límites de las potencias vencedoras. En efecto, la película renuncia, en este terreno, a toda narración maniquea, ideológica o moralista. Constata el exceso de poder de los ocupantes y la aparente impotencia de los sometidos a ese poder, los ciudadanos austriacos que se han visto reducidos a la condición de espectadores y súbditos. Pero por debajo de esos poderes, en los intersticios de sus maquinarias burocráticas y de sus grandes acuerdos internacionales, aparecen la creatividad humana y las emociones personales (el factor humano, como escribiría Graham Greene en el título de otra novela suya). Los ejércitos y las burocracias de los ocupantes son poderosos, pero al final es el mayor Calloway (Trevor Howard) quien tiene que actuar como motor de la investigación, quien debe utilizar sus mejores dotes de persuasión para convencer a Martin de que colabore, y quien tiene también en sus manos el destino de Anna Schmidt (Alida Valli).

Ana Pellicer Vázquez

Sin duda, lo magistral del planteamiento fílmico e ideológico de la película (y del guion de Graham Greene) es que huye del maniqueísmo simple de algunas películas postcontienda y de una visión sentimental o naif del *día después*. Así, la estética que recorre la película se fundamenta en el contraste y en la desmitificación. Las secuencias iniciales avanzan esta idea: el entierro de Lime (asistentes llorosos, sacerdotes despeinados) y los primeros planos de una Viena destruida nos llegan *vestidos* por la magistral banda sonora de Anton Karas, que funciona como contrapunto (es alegre, pegadiza e invita a bailar). Primeros guiños irónicos del director y de la *estética Welles*. Primeros avisos de que llegamos al reino del *esto no es lo que parece*. Entrada por la puerta grande al universo de blancos y negros contundentes, de planos expresionistas, de secuencias arriesgadas y de guiños *contrabandistas* al espectador. Humor entre las ruinas. Y frío, mucho frío.

La Segunda Guerra Mundial fue una guerra distinta porque materializó lo que el filósofo Reyes Mate llama «una violencia desconocida, literalmente impensable» (MATE, 2011) y, en este sentido, *El tercer hombre* escenifica de manera muy gráfica una peculiar cartografía del dolor: la otrora grandiosa Viena dividida en cuatro zonas, con intensa vida en sus cloacas, marcada por la cinta amarilla que rodea un cadáver, con constantes alusiones a los salvoconductos, a las patrullas, a las reglas no escritas, a las delaciones intercambiables.

El enorme cadáver que es Viena da paso al supuesto cadáver que es Harry Lime y que articula toda la trama, guiada por un peculiar salvoconducto: *«Yo soy amigo de Lime»*. El narrador omnisciente funciona como un policía que extiende luminol y que descubre la sangre invisible, los restos de la violencia, las máscaras que confirman que nadie es quien dice ser.

Por tanto, además del desarrollo fluido de la poética fílmica que ya he expuesto (irónica, desmitificadora y dialéctica), creo que hay un clímax que precipita la lectura sobre los desastres de la guerra: las dos secuencias finales, incontestables. Me refiero al encuentro en la noria y a la persecución por las cloacas, que ya ha destacado el profesor Alcántara y que son metáfora de todo lo que se quiere mostrar (el cinismo, lo impostado, las contradiccio-

Palais Pallavicini, Josefsplatz 5, Viena (2013).
Fotografía: Theresa Steininger

nes, el instinto de supervivencia, la ruina) y de los cauces a través de los cuales se muestra (una cámara valiente y arriesgada, una paleta de blancos y negros rotundos, un frío irónico y un calor del que se desconfía).

Enrique Sánchez Lubián

No sé si, desde un punto de vista clásico, en *El tercer hombre* pueden vislumbrarse con precisión las relaciones entre vencedores y vencidos, puesto que, en realidad, apenas aparecen los primeros como colectivo que ha impuesto sus tesis o creencias a los derrotados. Los ganadores están representados por un grupo heterogéneo de militares que asumen el poder sobre una población civil, de la que, tras la ocupación nazi, solo se nos muestra a algunos paisanos asustados y a unos cuantos buscavidas que intentan sacar los mayores beneficios personales en esa situación de desamparo civil.

Como ocurre en la mayoría de las películas donde se aborda la separación entre vencedores y vencidos, subyace la lucha entre el bien y el mal. El primero aparece representado por el mayor Calloway, un personaje tras cuya aparición en pantalla se nos antoja como antipático o malvado, pero que luego evoluciona hacia la luz del bien. Su antagonista en esta ambivalencia es el escurridizo Harry Lime, quien se desliza a placer por el mundo de las sombras, literalmente, las cloacas de Viena, bajo la aparente indolencia de los administradores militares rusos, en cuya demarcación se esconde. Basculando entre ambos está el escritor Holly Martins, quien en el desarrollo de la película transita de una a otra orilla, alineándose finalmente con quienes tanto recelo despiertan en él, tras su llegada a la capital austriaca.

En su juventud, Graham Greene militó brevemente en el partido comunista y no ocultó a lo largo de su vida su simpatía por esa ideología, aunque reconocía abiertamente su fracaso y su desviación de los orígenes revolucionarios que tanto ilusionaron a parte de la sociedad europea tras el triunfo bolchevique. Ese desencanto se refleja en la actitud del militar ruso durante la película, mucho más interesado en deportar a la joven actriz Anna Schmidt, que en acabar con el contrabando y adulteración de penicilina promovida por Lime y sus socios. Es una metáfora del bien, encarnado en ese momento por los aliados, frente al mal que, tras la derrota nazi, comienza a resurgir en la potencia soviética.

Víctor Alarcón Olguín

El tercer hombre se inscribe en un momento de *impasse* marcado por la redefinición de los espacios de una guerra que no estaba por completo terminada. Sin duda, podría decirse que es el gran complemento de una película como *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), donde también se nos muestra un mundo de personajes atrapados en sus propias historias de angustia e indefinición. Curiosamente, hoy en día no se tiene mucha memoria en torno a la ocupación aliada de la capital austríaca, a diferencia del caso berlinés, pero resulta muy interesante introducirse a dicho limbo existencial y cómo ello en realidad deja ver situaciones como la especulación de los medicamentos (asunto formal de la trama), que van de la mano de los crímenes que intentan ser combatidos por el comisario inglés Callaghan y, en cambio, son claramente tolerados e incluso negociados desde el lado soviético, lo cual nos da una implícita división asociada con las *virtudes* y *vicios* mostrados por cada uno de los bandos que ocupan el espacio en pugna. Es en este plano donde, a mi parecer, podemos atisbar la tensión subyacente en torno a una *guerra fría* que opone supuestos principios morales en contra de los intereses y la maldad.

2. ¿Cómo se estructuran las relaciones interpersonales bajo el supuesto de nuevas identidades que se alzan sobre el repudio de las anteriores?

Iván Llamazares Valduvieco

El mundo descrito en *El tercer hombre* tiene algo de desierto humano. Sus protagonistas han sido heideggerianamente arrojados a una realidad inhóspita, en la que es casi imposible encontrar lazos de solidaridad intactos. Holly Martin espera el reencuentro con su viejo amigo, pero esa esperanza se convierte en duelo a su llegada a Viena, y adquiere caracteres aún más inquietantes a medida que van saliendo a la luz las actividades de Harry Lime. Todos los demás personajes han tenido que construir sus relaciones a partir de la nada, en la desolación de la Viena ocupada. Al hacerlo han seguido todo tipo de motivaciones, incluyendo la codicia sin escrúpulos (Harry Lime), el sentido de la justicia (Calloway) o el amor (Anna Schmidt). Cuando llega a Viena, Holly todavía alberga las ilusiones ingenuas propias de las novelas del oeste que escribe. En algún momento llega a verse como el héroe de una de sus historias, listo para restituir la inocencia y el honor de un amigo injustamente atacado. Sus fantasías no resisten, sin embargo, al primer contacto con la realidad. Su gran amigo es un criminal siniestro. A partir de ahí Holly tiene que decidir solo, sartreanamente, sin ningún apoyo externo, confrontando demandas inconmensurables y contradictorias entre sí: las de la amistad, el amor, la compasión y el sentido de la justicia.

Holly no es capaz de resolver esas contradicciones a partir de grandes palabras ni de ideales abstractos. Naturalmente es consciente de las infamias perpetradas por su amigo. Pero su disposición a ayudar a Calloway solo se activa a partir de emociones concretas, de su deseo de proteger y tal vez seducir a Anna Schmidt, y del choque que supone la visión de los niños enfermos y moribundos en el hospital vienés. Sus motivaciones finales son humanas, concretas, existenciales. Solo a partir de ellas se resuelve a entregar a su amigo a una justicia que podría condenarle a muerte. El reto que confronta Holly es desgraciado. Él mismo empuña la pistola con la que remata a su amigo, en un acto que parece más de venganza que de justicia (venganza por sus actos criminales, por el asesinato del sargento Paine, por la traición a su amistad), pero que también puede ser, paradójicamente, un último acto de amistad (pues el mismo Harry parece pedirle con su mirada que ponga final a su vida, cuando se ve incapaz de escapar de las cloacas). El resultado es inevitable y desgraciado. Ha ayudado a restituir algo de justicia al mundo siniestro en el que vive. Pero lo ha hecho matando a su mejor amigo. Y ha perdido todas las ilusiones de construir una relación amorosa y reparadora con Anna Schmidt, su única fuente de esperanza en Viena, que en la escena final pasa de largo ante su, una vez más, ingenua mirada. No habrá una segunda oportunidad para Holly Martin, no la habrá desde luego en su relación con Anna Schmidt.

Ana Pellicer Vázquez

Antes de abordar la pregunta planteada, quizás convendría definir brevemente el *ars poetica* que Graham Greene emplea a la hora de construir los personajes y de dibujar la historia. *El tercer hombre* es uno de los pocos casos en los que el guionista *necesita* escribir una novela previa para *poder* llegar a ensamblar un guion. Es un proceso inverso al habitual, pero que tiene todo el sentido porque, en palabras del autor, «una película no depende solo de una trama argumental, sino también de unos personajes, un talante y un clima» (GREENE, 2008: 10). Talante y clima, pues, se materializan magistralmente en el lenguaje visual, porque se han explayado antes en el lenguaje literario. La novela, breve e intensa, consigue aquilatar matices y detalles para crear esa atmósfera tan peculiar y que los personajes puedan ser, con escasas pinceladas, redondos. De hecho, el propio Greene afirma que «la película es mejor que el relato porque en este caso es el relato en su forma más acabada» (GREENE, 2008: 11).

Las relaciones interpersonales de la película se construyen, a la vez, como un juego de espejos y como un baile de máscaras. Ya dijimos que las palabras mágicas son «*yo soy amigo de Lime*» y funcionan semióticamente a la inversa, porque salvo en el caso de Holly Martins[1], todos los que pronuncian esa frase son una atajo de granujas que lo que quieren decir en realidad es «*yo soy de la banda de Lime*». La idea de amistad que lleva a Holly a viajar a Viena se da de bruces con el nuevo significado de la palabra en ese espacio *ocupado*. La realidad se acaba imponiendo, y en la versión novelesca, Rollo[2] se despide de su amigo Lime en la noria con un «No te fíes de mí, Harry» (GREENE, 2008: 128), que en la versión fílmica se convierte en el cínico comentario de Lime-Wells sobre los suizos y el reloj de cuco y en su frase también muy cínica «*ya no quedan héroes en el mundo*». Pero la idea de fondo es la misma; en el desencuentro absoluto los amigos de la infancia por fin se han encontrado. Han caído las máscaras entre ellos.

Así que la palabra amistad se desmitifica y se despoja de contenido pero, ¿y la palabra amor? Anna simboliza la visión realista de la mujer que ama a Lime desde el principio sabiendo quién es, aceptándolo sin disfraces. Y termina la película con su languidez incólume y leal a la idea de que se puede amar a un canalla. Holly, por su parte,

desplaza hacia Anna la devoción que ya no puede proyectar sobre su amigo. De alguna manera, perpetúa su necesidad de idealización y su ingenuidad. Lo dijimos ya: no hay personajes planos en este *drama de ocupación* (como lo califica Manuel Alcántara).

Enrique Sánchez Lubián

Considero que *El tercer hombre* invita a reflexionar sobre el comportamiento de los vecinos de una ciudad que han sobrevivido a una ocupación militar tras un conflicto bélico.

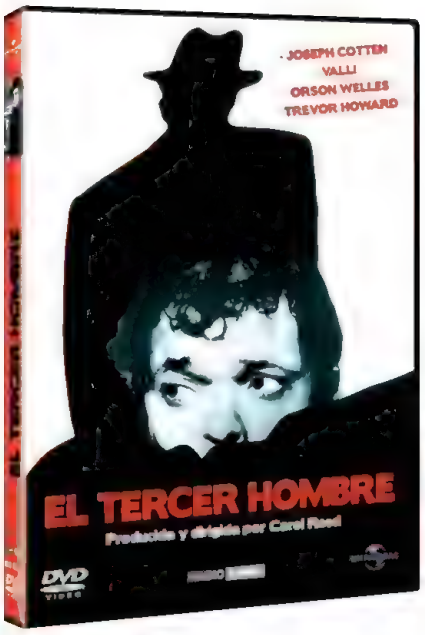
Los primeros planos del rostro de los vieneses que salpican las secuencias de esta película esconden ese mensaje. A los ojos de los nuevos gobernantes —en este caso, franceses, ingleses, estadounidenses y rusos— una gran mayoría de estas personas están bajo la lupa de la duda. Si sobrevivieron durante el régimen nazi quizá pudieron ser colaboradores del mismo, es una suposición lógica. Como también lo es pensar que si ahora se muestran dispuestos a apoyar a las nuevas autoridades, quizá sea porque quieren ocultar algo y enmascarar su pasado. Esa desconfianza está bien presente en la película. Está claro que nadie se fía de nadie. Es un sentimiento que los españoles conocemos muy bien por las dramáticas consecuencias de nuestra guerra civil. De la clandestinidad de los quintacolumnistas a la de los hombres topo.

Desde ese punto de vista, el final de un conflicto bélico es un punto de inflexión decisivo para la conformación de las relaciones interpersonales, porque siempre hay un vencedor y un vencido. Aquí no caben los empates como en las competiciones deportivas. Y, por lo general, quien termina como vencedor antes fue vencido, y viceversa. Eso implica, además, un cambio en los parámetros de las relaciones, ya que, quien hoy es poderoso, ayer fue temeroso. Puestos estos argumentos sobre la mesa, es tentador querer afrontar los nuevos tiempos bajo una identidad distinta. Buscar o construir una personalidad que nos ayude a medrar, o a elaborar un currículo acorde con los nuevos parámetros sociales establecidos, o a alejarnos de lo que fuimos.

Consecuencia de esas actitudes son los comportamientos herméticos: el no fiarse unos de otros, la ansiedad por la ocultación y el miedo. Quienes dominan con mayor aplomo esos sentimientos y superan los escrúpulos morales derivados de ellos son quienes buscan mejores aprovechamientos personales y no dudan, como Harry Lime, en hacer de la sordidez su identidad. Es una opción peligrosa, que unos considerarán amoral y otros la justificarán al pairo de las nuevas circunstancias, pero hay personas que se mueven en ella como pez en el agua.

Víctor Alarcón Olguín

Dentro de la trama de *El tercer hombre* se puede observar claramente el dilema de la *reinvención* y la *transformación* de los caracteres humanos. Holly Martins pasa de ser un escritor mediocre a un protagonista de una historia real, donde puede encarnar al héroe, pero uno no sabe si al final este termina *liberando* a su amigo de un escenario sin escapatoria, así como busca la oportunidad en un *nuevo mundo* donde se topa con la posibilidad del amor. Por su parte, como vértice de un triángulo involuntario encontramos a Anna Schmidt, quien busca escapar del horizonte soviético y que por sentido de lealtad a su *salvador* decide afrontar las consecuencias de no abandonarlo ni entregarlo, ni aún después de muerto. Por su parte, está Harry Lime, un auténtico cínico que ha sofisticado el arte de lucrar y manipular con la tragedia humana, si bien al final sucumbe ante el propio peso de sus afectos. Sin duda, la tensión entre el *thriller* policiaco y el drama sentimental que se aborda en torno a los protagonistas es el aporte vigente del film dirigido por Carol Reed y del magnífico guion de Graham Greene.



Carátula de la edición española en DVD de *El tercer hombre* (The Third Man, Carol Reed, 1949).

3. ¿Cuál es la relación entre la violencia o, si se quiere, incluso la maldad, y el progreso?

Iván Llamazares Valduvieco

Una de las escenas más importantes de la película es la que tiene lugar en la noria del Prater, cuando Harry Lime y Holly conversan por fin. Las cínicas y despiadadas palabras de Lime tienen la pretensión de justificar su comportamiento mostrando la ubicuidad y la productividad de la violencia y la maldad. En un momento, Lime equipara su indiferencia hacia todos esos ciudadanos lejanos de cuyas vidas nada sabe a la que sienten los gobiernos respecto a sus ciudadanos. El razonamiento es aquí nihilista. Nos da igual y da igual al mundo lo que sea de todos esos seres lejanos y desconocidos, los que por ejemplo vemos desde lo alto de la noria del Prater. Más cierto y fuerte que cualquier restricción moral relativa a seres desconocidos es nuestro innato egoísmo. Posteriormente, la alusión de Lime a la Italia de los Borgia, introducida según Graham Greene por el propio Orson Welles, da un giro brillante a su razonamiento autojustificativo (aunque no demasiado consistente con sus palabras anteriores). La violencia no es solo permanente e inevitable, es también fructífera, y lo es en el ámbito más sofisticado y complejo del ser humano, el artístico y el creativo.

¿Pero son convincentes, a la luz de la película, las provocadoras palabras de Lime? No lo parece. Por una parte, la Viena que ha resultado de la guerra, una guerra motivada por una voluntad ciega de poder, es tétrica, gris, oprimente. Por otra, la narración resalta si acaso la potencia de las otras facetas del ser humano. El triunfo absoluto de la indiferencia ciega y de la violencia es desmentido por el ingenio y la tenacidad de Calloway, por el sacrificio de Paine, por los sentimientos de compasión, revulsión moral y amor de Martin, y también, paradójicamente, por el sentido de la dignidad y de la lealtad de Anna Schmidt. La película nos muestra un paisaje desolador en el que todas las estrategias de supervivencia humana son posibles, pero aquellas que se basan en la violencia y la crueldad solo pueden ser destructivas. Y nos muestra también la resiliencia de esas otras inclinaciones que llevan al hombre a sentir empatía y a ser solidario, que lo impulsan a cooperar y a asociarse, a asumir limitaciones colectivas a sus primeros instintos. Inclinaciones descritas curiosamente por Rousseau, un nativo de esa Suiza despreciada por Lime. *El tercer hombre* no es ciertamente una obra optimista o ingenua. No hay en ella lugar para la felicidad. Pero en la desolación de la película también se esconde una consolación, incluso si carecemos de refutaciones inapelables frente al fatalismo nihilista de Lime. Una consolación que seguramente proceda de esas inclinaciones y comportamientos humanos que son necesarios para una vida sin violencia y sin crueldad, inclinaciones y comportamientos que no solo aparecen, sino que prevalecen también, finalmente, en la película.

Ana Pellicer Vázquez

Tras la Segunda Guerra Mundial aparece una obligación moral nueva, el llamado *deber de memoria*[3], que permea muchas de las manifestaciones artísticas que quieran aportar de manera consecuente una reflexión a la *post-barbarie*. En una película como *El tercer hombre*, encontramos un acercamiento descarnado pero a la vez rotundo a ese dramático escenario. A lo que queda tras lo impensable. La estética de blancos y negros radicales y de planos amplísimos que maneja magistralmente el director (recordemos que no es Orson Welles, pero que su presencia preside la obra en lo real, en lo estético y en lo simbólico) busca mostrar plásticamente esa desolación en la que queda la ciudad y en la que se sumen sus individuos (las ruinas como inquietud coagulada de las que hablaba Walter Benjamin).

Preguntémonos entonces si *El tercer hombre* habla de progreso (para Ernst Junger «la iglesia más popular del siglo XIX») o de retroceso. Si habla de valores morales que triunfan o de decadencia. Para Hegel el precio del progreso era dejar víctimas en el camino y, sin duda, esta es una película sobre víctimas, pero también sobre victimarios, contada desde el punto de vista de los liberadores. Paradojas de esta historia: los liberadores no han sido los resistentes.

Así que, en efecto, el supuesto progreso tiene un precio alto, se cobra víctimas, y en la película no sale tan bien parado porque nos lo encontramos en forma de noria descascarillada y de mansiones medio derruidas. También en forma de contrabandistas que venden penicilina adulterada para niños con meningitis y se disfrazan de médicos o de aristócratas. Incluso el pobre Crabbin, representante del British Council en Viena, confunde al escribidor de pésimas novelas del oeste con el escritor de la escuela de Joyce. Más ironía, más carnaval. Como la música pegadiza de vodevil, que funciona como polo dialéctico con el final trágico.

Y la película termina donde empezó, en el cementerio, pero ya ninguno de sus personajes puede olvidar lo que sabe. Ya no son los mismos, claro, pero nosotros espectadores tarareamos esa melodía de cabaret sin fin. ¿Cómo puede ser que terminemos la película canturreando?

Enrique Sánchez Lubián

Resulta paradójico que cuando la humanidad presume de haber alcanzado sus mayores cotas de progreso y bienes-

tar, la violencia esté más presente que nunca en nuestras vidas. Ojo, no digo que estos sean los tiempos más violentos de nuestra historia, sino que la violencia alcanza mayores cuotas de presencia en la cotidianeidad. De ello se encargan los medios de comunicación, especialmente los audiovisuales, donde las noticias violentas no solo acaparan una buena parte de los noticieros, sino que hay infinidad de programas donde la violencia, en sus más variadas expresiones —desde la humillación al avasallamiento—, está presente. Así, podría parecer que nuestro progreso está vinculado con demasiada frecuencia a la violencia.

Nos hemos acostumbrado a que en nombre de la libertad, de la defensa de nuestros valores occidentales y del progreso de nuestra comunidad se inicien numerosas guerras y conflictos armados. Recientemente, el Jefe del Estado Mayor de la Defensa, Fernando García Sánchez, ha afirmado que nos encontramos en el mundo más peligroso que hemos conocido hasta ahora. El terrorismo, los independentismos y los fundamentalismos se han convertido en las aristas visibles del eje del mal contra quienes se lucha desde el mundo occidental. Pero los ciudadanos cada vez tenemos menos información sobre cómo se desarrollan esos conflictos y cuales son las prácticas bélicas de nuestras naciones. El ocultismo al servicio del progreso. No parece que sea algo muy ético, sobre todo cuando una mayoría de los progresos científicos y tecnológicos son utilizados para usos no pacíficos en prevención de la violencia. Esta es una de las grandes paradojas de nuestro tiempo. No cabe duda de que a lo largo de la historia, el progreso siempre ha mantenido un pulso con la maldad, y la forma de dirimirlo ha sido la violencia en sus más diversas e inimaginables formas. Pese a ello estos tres elementos han coexistido y lo triste es que nos hemos acostumbrado a ello.

Después de tantos siglos, la búsqueda del fin de la violencia, uno de los grandes anhelos de la humanidad, se nos antoja aún como una utopía. Se ha convertido en uno de los denominadores comunes en las relaciones y, como elemento inherente a la naturaleza humana, indisoluble del progreso. Es duro admitirlo, pero es real. Y junto a los elementos antes citados, la codicia y el control de los recursos naturales, especialmente energéticos y minerales estratégicos, se suman al explosivo cóctel de la violencia en numerosas áreas del planeta.

En la película, cuando el mal se interpone entre la vieja amistad de los personajes encarnados por Joseph Cotten y Orson Welles, la violencia surge como el mecanismo que restablece el orden establecido, que, por supuesto, está en el bando encarnado por el recto e incorruptible oficial británico, empeñado en que un recurso estratégico, la penicilina, continúe bajo control de las fuerzas vencedoras y, por lo tanto, *legítimas* defensoras del progreso.

Víctor Alarcón Olguín

Si bien la película se sitúa en una saga de crímenes (la especulación con medicinas y los asesinatos asociados con Harry Lime y sus socios), estos se presentan como *costos necesarios* en la exigencia de sobrevivir bajo la lógica del más astuto. Quizás la expresión más mordaz de la película al respecto sea cuando se produce el encuentro de Harry y Holly en el parque de atracciones, donde el primero le dice al segundo que «*nadie piensa en términos de seres humanos*» a efecto de justificar que no tuviera ningún remordimiento por las víctimas de la penicilina adulterada, así como tentarlo con las ganancias del negocio.

La ironía entre la maldad y el progreso llega a su clímax cuando Harry señala que los gobiernos hablan del pueblo y del proletariado, lo cual, en realidad, solo trata de distinguir entre «los listos y los tontos» a quienes se les engatusa con planes de cinco años, lo cual implica una audaz crítica al poder y la política en tanto variantes de una misma naturaleza de maldad en donde ellos eran apenas *peccata minuta*. Más aún, la paradoja del progreso y la violencia se ilustra cuando, al final de esa misma escena, Harry le señala a Holly que, durante los treinta años de los Borgia, Europa estuvo bañada en sangre y guerras, mientras que en Suiza sus quinientos años de democracia y paz solo les había producido el reloj de cuco. Sin duda, la película muestra la profunda visión escéptica de la época donde, a la larga, ser vencedor o vencido se reducía al simple ejercicio básico de sobrevivir al margen de las convicciones morales o ideológicas, que son un *lujo* en dicho contexto. De ahí que, ciertamente, hoy en día nos obliguemos a pensar en cómo no caer en el cinismo del más apto y el más listo ante la reaparición de los riesgos de la supervivencia.

_conclusión

El tercer hombre, ¿cine político?

Manuel Alcántara Sáez

El tercer hombre es una brillante pieza que muestra la ambigüedad, las dificultades de imponer esquemas basados en el maniqueísmo y el permanente peso del factor humano en un determinado momento de la Historia universal. Poco importa que ese instante sea la intersección de uno de los lapsos más críticos del devenir de la humanidad, después de una conflagración que se saldó con decenas de millones de muertes y en el umbral del invierno nuclear. Es cine testimonio de un tiempo concreto, pero, sobre todo, en una estética de blancos y negros radicales acompasada por una banda sonora que nos resultará imposible de olvidar; es una reflexión sobre relaciones de poder. De ahí que se convierta en cine político.

Existe una tendencia evidente, que se refuerza en la propia academia, a pensar que la política y, por ende, las situaciones que se enmarcan como políticas, sucede única o principalmente en estructuras de poder formalmente institucionalizadas. Así, el cine político sería aquél que se ocupara de personajes que desempeñarán papeles como presidente, gobernador, alcalde o diputado, de lo cual los ejemplos son muy numerosos y a buen seguro que el lector de inmediato tiene en su cabeza una docena de ellos sin hacer gran esfuerzo. Sería aquel que se centrase en problemas de confrontación o de equilibrio de los poderes públicos de una comunidad, de las tensiones entre grupos sociales, del conflicto entre estados. Sin embargo, la propuesta que en este ensayo colectivo se ha llevado a cabo se refiere a un marco relativamente nuevo: la micro política. Las emociones, junto con las razones, tienen sentido por igual; los seres humanos son sujetos activos del acontecer, sus relaciones, cuando surge el conflicto, son políticas y requieren de una nueva manera de mirarlas.

Un escenario de confrontación entre seres humanos en un entorno asfixiante de lucha de nuevos gigantes (las que a partir de ese momento serán llamadas *superpotencias*) en un trasfondo así mismo novedoso, como es el umbral del terror nuclear. *El tercer hombre* aborda una serie de conflictos que no se dan en los niveles superiores de las instituciones, sino mucho más abajo; por ello, el mundo de las cloacas de la que fue capital del imperio austrohúngaro cobra una fuerza enorme que supera la mera metáfora. Viena es un cadáver entre cuyas partes en plena descomposición se desarrollan relaciones de poder que exceden el juego de ajedrez bergmaniano, esta vez entre los ocupantes. Relaciones que son de poder y que se dan por encima de la amistad y, a pesar del amor, enmarcadas en la soledad existencial y acotadas por la conciencia del vértigo que produce la visión de la humanidad insignificante desde lo alto de una noria.

Notas

* Esta sección incluía fotogramas (capturas de pantalla) de *El tercer hombre* como elementos de apoyo a la argumentación desarrollada en el ensayo. Si bien la actual distribuidora de la película no ha autorizado la publicación de dichos fotogramas, los editores agradecen a Paramount Pictures Spain la cesión de las imágenes promocionales que finalmente se han incluido. Asimismo, *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* agradece a Theresa Steininger la cesión de su fotografía Palais Pallavicini, Josefsplatz 5, Viena (2013) para su publicación. (Nota de la edición.)

1 En las primeras líneas de la novela el narrador lo define como «un tonto jovial» (GREENE, 2008: 17).

2 En la versión fílmica se decidió cambiar el nombre de pila de Rollo Martins porque «Joseph Cotten puso reparos al nombre de Rollo, que para un oído norteamericano tiene, al parecer, implicaciones homosexuales» (GREENE, 2008).

3 Para Reyes Mate «el deber de memoria es la denuncia de un modo de hacer política que consiste en valorar las metas sin parar mientes en el coste humano y social de esa conquistas» (MATE, 2011).

Bibliografía

MATE, Reyes (2011). *Tratado de la injusticia*. Barcelona: Anthropos.
GREEN, Graham (2008). *El tercer hombre*. Madrid: Alianza.

Víctor Alarcón Olguín (Ciudad de México, 1963) es licenciado en Ciencias Políticas y Administración Pública por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Máster en Gobierno y Estudios Internacionales por la Universidad de Notre Dame (EEUU) y doctor en Estudios Sociales por la Universidad Autónoma Metropolitana-Unidad Iztapalapa (México), donde también es profesor e investigador desde 1997. Es presidente de la Sociedad Mexicana de Estudios Electorales (SOMEE). Su investigación se centra en el estudio de los partidos políticos, los procesos electorales y las instituciones de poder. Ha dirigido las revistas *Casa del Tiempo* (UAM, 2007-2010), y *Artes Visuales y Escénicas* (UAM, 2009-2010).

Manuel Alcántara Sáez (Madrid, 1952) es catedrático de Ciencia Política y de la Administración en la Universidad de Salamanca. Ha sido director del Instituto de Iberoamérica de esa universidad (1994-2007) así como vicerrector de Relaciones Internacionales (2007-2009). Es profesor emérito de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales de Ecuador e imparte cursos en diferentes universidades de América, Europa y Asia. Sus principales líneas de investigación han abordado la democracia representativa en América Latina: procesos electorales, partidos políticos y poderes legislativos. En la actualidad se centra en la profesionalización de la política y aspectos vinculados con la micropolítica. Su último libro es *El oficio de político*.

Iván Llamazares Valduvieco (Madrid, 1965) es licenciado y doctor en Ciencias Políticas y Sociología por la Universidad Complutense de Madrid, tiene igualmente un doctorado por la Universidad de Carolina del Norte (Chapel Hill). Actualmente es catedrático de Ciencia Política y de la Administración en la Universidad de Salamanca. Su docencia se centra en temas de política comparada y de teoría política.

Ana Pellicer Vázquez (Madrid, 1976) es licenciada y doctora en Filología por la Universidad Autónoma de Madrid y especialista en Gestión de instituciones culturales por el IESE. Desde 2005 es especialista en programación del área de Tribuna Americana de Casa de América (Madrid). Ha sido profesora asociada en la Universidad Carlos III, Universidad Alfonso X, Universidad Camilo José Cela, Universidad Autónoma de Madrid, Universidad de Växjö (Suecia) y Saint Louis University, Campus de Madrid. Ha sido investigadora postdoctoral en las Universidades de Estocolmo y Gotemburgo. Ha publicado numerosos artículos sobre literatura cubana y mexicana y sobre las relaciones entre intelectuales y poder.

Enrique Sánchez Lubián, (Alcázar de San Juan, 1956) es licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid. Ha ejercido en los diarios *Lanza* y *Ya* y en las revistas *Cuadernos para el Diálogo*, *Posible*, *Interviu* y *Ciudadano*. Es responsable del Gabinete de Prensa del Ayuntamiento de Toledo desde 1987. Premio Nacional de Periodismo Santiago Camarasa. Autor de libros como *Besteiro, años de juventud* o *Poesías y leyendas toledanas de Francisco Machado* entre otros. Es coordinador de la revista *Archivo secreto* de investigación histórica y documental. Colabora en el suplemento *Artes & Letras Castilla La Mancha* del diario *ABC* y mantiene una columna semanal de opinión en *La Tribuna de Toledo*.